

**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN
STRATEGI PEMODELAN DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh
Yosse Daniel R
07201244102**

**PRODRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan
dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9*

Yogyakarta ini telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing,

Dr. Suroso M, P.d
NIP. 19600630 198601 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan
Dalam Pembelajaran Bermain Peran pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9
Yogyakarta* ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
pada 25 Agustus 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Ibnu Santoso, M.Hum.	Ketua Penguji		9/9/14
Nurhidayah, M. Hum.	Sekretaris Penguji		9/9/14
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti	Penguji I		9/9/14
Dr. Suroso, M.Pd.	Penguji II		9/9/14

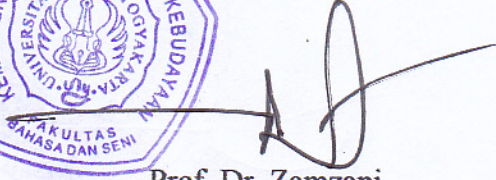
Yogyakarta, September 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Yosse Daniel R

NIM : 07201244102

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

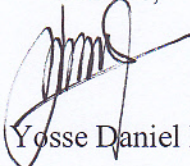
Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan
Dalam Pembelajaran Bermain Peran
Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

Penulis,



Yosse Daniel R

07201244102

MOTTO

- ❖ *Mengapakah engkau melihat selumbar di dalam mata saudaramu, sedangkan balok di dalam matamu sendiri tidak engkau ketahui? (Lukas, 6:41)*
- ❖ *Jangan hanya meminta apapun kepada Allah, namun berikanlah apapun yang Ia butuhkan (penulis)*
- ❖ *Tuhan, Allahmu, akan melimpahi engkau dengan kebaikan dalam segala pekerjaanmu.. (Ulangan, 30:9)*

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk Bapa, Putera, dan Roh Kudus yang saya saksikan selalu hadir dalam setiap waktu, Bapak dan Ibu serta keluarga besar, Isnani Hidayati yang selalu mendampingi hidup saya, Bapak & Ibu Dosen serta teman-teman tanpa terkecuali. Tanpa dukungan itu, karya ini sulit bahkan mungkin mustahil terwujud.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan Kehadirat Bapa, Putera, dan Roh Kudus yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta*” ini sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Puji dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Sayyidina Isa Almasih, Santa Maryam dan Bapa Yusuf, para Rasul, serta seluruh orang kudus yang telah membawa kami ke jalan cinta kasih dengan ilmu yang barokah. Amin.

Saya menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih yang sangat tulus kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta serta para Dosen yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan hingga *study* ini dapat selesai, Dewan Penguji skripsi ini, Dr. Suroso M, P.d yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini, dan Ibu Dr. Sri Pujiastuti serta Ibu Esti Swastika Sari, M. Hum selaku pembimbing akademik yang telah banyak membantu serta memberikan kemudahan kepada saya selama menempuh *study*.

Saya mengucapkan terima kasih juga kepada teman-teman kuliah PBSI 07 kelas IJK yang telah banyak memberikan kenangan indah dalam persahabatan, teman-teman PBSI 07 kelas K atas kasih sayang, semangat, bantuan dan kerja sama, persaingan hingga persahabatan yang telah terjalin selama masa kuliah, tidak lupa juga kepada seluruh keluarga besar UKM SICMA UNY atas pemberian semangat dan kasih sayangnya serta adik-adik angkatan PBSI UNY yang sudah menunjukkan bahwa kalian adalah adik yang baik, tentunya dengan memberikan kasih sayang sekaligus *suport* hingga terselesaikannya *study* penulis.

Ucapan terima kasih juga dari penulis kepada lembaga-lembaga di luar kampus yang telah mengizinkan dan membantu dalam hal penelitian, yakni Bapak Drs. Maman Surakhman, M, P.d selaku kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta serta dewan Guru, Karyawan, dan Siswa-Siswi khususnya kelas XI IPA 5 dan XI

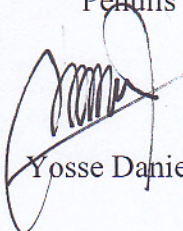
IPA 2 yang telah memberikan bantuan dan semangat kepada saya dalam penyusunan skripsi ini, Bapak Walikota Yogyakarta, Ka. Dinas Perijinan Kota Yogyakarta, Dinas Pendidikan Yogyakarta

Ucapan terima kasih yang tulus dari keluarga kecil saya di Yogyakarta yakni Natalia Sulistyanti Harsanti, Georgeus Chandra Herfanda, Maria Christa Dianing Ratri Susetyo, dan juga calon pendamping hidup saya yakni Isnani Hidayati yang kesemuanya ialah ikatan keluarga besar Yohanes Subaryanto kepada berbagai pihak yang telah saya sebutkan di atas.

Namun dari itu, jika terdapat kekurangan dalam skripsi ini saya mohon maaf sehingga saran dan kritik sangat dibutuhkan agar skripsi ini berguna bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

Penulis



Yosse Daniel R

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
G. Batasan Istilah	7
1. Efektifitas	7

2. Strategi Pemodelan	7
3. Kemampuan Bermain Peran	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Drama	9
a. Pengertian Drama.....	9
b. Unsur-Unsur Drama	10
2. Kemampuan Bermain Peran	13
3. Strategi Pemodelan.....	14
4. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pemodelan	15
5. Penggunaan Strategi Pemodelan dalam Pembelajaran Bermain Peran	16
a. Langkah-langkah Penggunaan Strategi Pemodelan dalam Pembelajaran Bermain Peran	17
b. Tujuan Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan	18
c. Materi Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan	19
d. Strategi Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan	21
e. Penilaian Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan	23
B. Kerangka Pikir	24
C. Penelitian yang Relevan	25
D. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Variabel Penelitian	28
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28

D. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian	29
E. Populasi dan Sampel Penelitian	30
1. Populasi Penelitian	30
2. Sampel Penelitian.....	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Instrumen Penelitian.....	32
1. Uji Validitas Instrumen	33
2. Uji Reabilitas Instrumen	34
H. Teknik Analisis Data	34
1. Penerapan Teknik Analisis Data	34
2. Uji Persyaratan Analisis Data	35
a. Uji Normalitas	35
b. Uji Homogenitas	36
3. Uji Hipotesis	36
I. Hipotesis Statistik	37
J. Prosedur Penelitian	38
1. Pengukuran Sebelum eksperimen	38
2. Pelaksanaan	39
a. Kelompok Eksperimen	39
b. Kelompok Kontrol	40
3. Pengukuran Sesudah Eksperimen	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
a. Deskripsi Data Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	41
b. Deskripsi Data Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	46

c. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	51
2. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	53
a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	53
b. Hasil Uji Homogenitas Varians	55
3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis	57
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama	57
b. Hasil Uji Hipotesis Kedua	59
B. Pembahasan Hasil Penelitian	60
1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	61
2. Perbedaan Antara Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang Diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Strategi Pemodelan dan Tanpa Strategi Pemodelan	64
3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan Dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta	69
C. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi	74
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Alur Teknik Pengambilan Sampel	31
Gambar 2 : Situasi Kelas Saat <i>Pre-Test</i> pada Siswa Kelompok Eksperimen	62
Gambar 3 : Situasi Kelas Saat <i>Pre-Test</i> pada Siswa Kelompok Eksperimen	65
Gambar 4 : Situasi Kelas Saat <i>Pre-Test</i> pada Siswa Kelompok Kontrol.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> dengan Kelompok Kontrol.....	27
Tabel 2 : Waktu Penelitian	29
Tabel 3 : Populasi Penelitian	30
Tabel 4 : Sampel Penelitian	31
Tabel 5 : Rangkuman Data Statistik Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	42
Tabel 6 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	43
Tabel 7 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	44
Tabel 8 : Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	45
Tabel 9 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	45
Tabel 10: Rangkuman Data Statistik Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	47
Tabel 11: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	47
Tabel 12: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	48
Tabel 13: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	49
Tabel 14: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	50

Tabel 15:	Perbandingan Data Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen	51
Tabel 16:	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	54
Tabel 17:	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	54
Tabel 18:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS 16.0 Uji Homogenitas Varians Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran.....	55
Tabel 19:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS 16.0 Uji Homogenitas Varians Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran	56
Tabel 20:	Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS 16.0 dengan Uji-t Data <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol Kelompok Eksperimen	58
Tabel 21:	Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen Kemampuan Bermain Peran..... Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS 16.0 dengan Uji-t	59
Tabel 22:	Data <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	63
Tabel 23:	Perbandingan Hasil Uji-t Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	71

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	43
Grafik 2 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	45
Grafik 3 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	48
Grafik 4 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen	49

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1: Kategori Kecenderungan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	44
Diagram 2: Kategori Kecenderungan Skor <i>Pre-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	46
Diagram 3: Kategori Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol	49
Diagram 4: Kategori Kecenderungan Skor <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen.....	50
Diagram 5: Perbandingan Data Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Hasil Uji Reabilitas Alpha Cronbach.....	78
Lampiran 2 : Skor Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen.....	79
Lampiran 3 : Skor Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	80
Lampiran 4 : Skor Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	81
Lampiran 5 : Skor Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	92
Lampiran 6 : Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	83
Lampiran 7 : Hasil Uji Normalitas Sebaran Data	86
Lampiran 8 : Hasil Uji Homogenitas Varians	88
Lampiran 9 : Hasil Uji-t antar Kelompok Perlakuan	90
Lampiran 10: Hasil Uji-t Sampel Berhubungan	92
Lampiran 11: Hasil Perhitungan Kecenderungan Data	94
Lampiran 12: Kisi-kisi Penyusunan Soal Bermain Peran.....	97
Lampiran 13: Kriteria Penilaian Keterampilan Bermain Peran.....	98
Lampiran 14: Lembar Soal.....	101
Lampiran 15: Salah Satu Naskah Drama Kelompok Kontrol.....	103
Lampiran 16: Silabus Bermain Peran.....	107
Lampiran 17: RPP <i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen	108
Lampiran 18: RPP Perlakuan Kelompok Eksperimen	123
Lampiran 19: RPP Kelompok Kontrol	131
Lampiran 20: RPP <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol.....	143
Lampiran 21: RPP <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	138
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	146
Lampiran 23: Surat Tembusan untuk Dinas Perijinan Yogyakarta.....	150
Lampiran 24: Surat Tembusan dari Dinas Perijinan Yogyakarta.....	151
Lampiran 25: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	152

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN STRATEGI PEMODELAN
DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

oleh
YOSSE DANIEL R
NIM 07201244102

ABSTRAK

Penelitian dengan judul "Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan Dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta" bertujuan untuk mengetahui keefektifan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran bermain peran siswa dengan menggunakan strategi pemodelan dan pembelajaran bermain peran siswa tanpa menggunakan strategi pemodelan.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta sebanyak 194 siswa. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel secara acak sederhana. Berdasarkan pengambilan sampel dengan teknik tersebut diperoleh dua kelas yaitu kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yaitu *pre-test* dan *post-test* bermain peran. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah soal tes esai bermain peran. Uji validitas instrumen dilakukan dengan berkonsultasi dengan ahlinya (*Expert Judgment*), sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *Uji-t* dengan memperhatikan syarat normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan skor *post-test* kemampuan bermain peran siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Hal ini terbukti dari hasil uji-t skor *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diketahui nilai t_{hitung} sebesar 21.986 dengan df 58 pada signifikasnsi 5% diperoleh nilai t_{tabel} 2,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai t_h : 21.986 > t_{tb} : 2,000 pada signifikansi 5% yang berarti ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Selanjutnya untuk hasil uji-t skor *pre-test* dan *post-test* eksperimen diketahui nilai t_{hitung} sebesar 32.247 dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} 2,000. Hasil tersebut menunjukkan nilai t_h : 32.247 > t_{tb} : 2,000 pada signifikansi 5% yang berarti pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan.

Kata kunci: Keefektifan, Strategi Pemodelan, Kemampuan Bermain Peran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya usia remaja masih gemar bermain, baik dilakukan secara individual maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Perkembangan sikap, kecerdasan, keterampilan, dan kreatifitas didapat dengan bermain. Oleh sebab itu, pembelajaran di sekolah memanfaatkan model bermain tertentu. Salah satu aktifitas bermain yang terdapat dalam pembelajaran di sekolah yaitu bermain peran.

Pembelajaran bermain peran di sekolah merupakan usaha mendidik siswa agar terampil memainkan karakter tokoh. Adapun bermain peran merupakan bagian dalam drama sehingga tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Drama sebagai replika kehidupan yang dipentaskan dan bermain peran sebagai keterampilan memainkan karakter tokoh pada hakekatnya mengangkat gambaran permasalahan sosial. Oleh sebab itu, pengajaran drama di sekolah merupakan pelajaran moral serta pembelajaran mengekspresikan karakter tokoh.

Menurut Waluyo (2001:158), pengajaran sastra (drama) dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara itu, sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan

menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

Pentingnya pengajaran drama di sekolah seperti pada penjabaran di atas menuntut guru untuk mengoptimalkan aspek-aspek yang harus didapat siswa, akan tetapi selama ini guru bahasa Indonesia masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif semata. Padahal drama sebagai karya seni, mestinya mencapai aspek apresiasi. Hal ini perlu ditegaskan karena ada kecenderungan dalam pengajaran sastra di sekolah, kita sering memilih bahan yang mudah saja, maksud mudah mengerjakannya, dengan mengabaikan peranan besar kecilnya bahan itu untuk mencapai tujuan membimbing dan meningkatkan kemampuan mengapresiasi sastra siswa (Nurgiyantoro, 2009:321).

Hal senada juga dikemukakan oleh Endraswara (2005:187) yang menyatakan bahwa pembelajaran drama pada umumnya masih sering diarahkan pada hal-hal teknis belaka, dalam artian masih berkutat pada masalah pemahaman teks drama. Padahal teknik demikian sesungguhnya hanya akan semakin menjauhkan siswa dari cipta drama. Ditambahkan pula oleh Endraswara bahwa pembelajaran drama tidak semata-mata bertujuan untuk mendidik atau mencetak siswa menjadi dramawan atau aktor drama, melainkan lebih ke arah pengalaman berapresiasi drama.

Dalam pementasan drama, kebanyakan siswa juga masih kurang percaya diri dalam menghayati tokoh lakon. Padahal tanpa kefasihan seorang aktor dalam bermain peran, maka pertunjukan drama dapat dikatakan kurang atau bahkan tidak optimal. Oleh sebab itu, mengingat pentingnya bermain karakter tokoh dalam

drama serta pentingnya guru dalam memperhatikan pengajaran drama, maka salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut yaitu guru bahasa Indonesia harus benar-benar memperhatikan strategi pembelajaran bermain peran di sekolah.

Salah satu strategi yang terbukti efektif dalam pembelajaran bermain peran yaitu strategi pemodelan (*modeling the way*). Strategi pemodelan merupakan strategi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih melalui demonstrasi-demonstrasi. Demonstrasi yang dimaksudkan adalah memperagakan keterampilan khusus yang sudah disiapkan oleh guru. Guru menyipakan topik yang menggambarkan situasi tertentu, kemudian siswa bersama kelompok kecil mengembangkan menjadi skenario pendek, berlatih, dan mementaskannya.

Strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran berarti mengondisikan siswa mementaskan skenario pendek yang dilakukan secara berulang dengan topik yang berbeda. Hal tersebut bertujuan mengembangkan mental siswa dalam pertunjukan dan tidak kaget ketika harus memainkan naskah drama yang panjang. Strategi pemodelan juga memberi kesempatan siswa untuk menciptakan tokoh dan dialog sesuai dengan imajinasi mereka secara konstruktif serta mempertanggungjawabkannya di dalam pementasan.

Peran guru dalam pembelajaran bermain peran menggunakan strategi pemodelan ialah sebagai fasilitator, informator, dan reflektor. Adapun melalui strategi pemodelan, akan memudahkan guru dalam menyelesaikan tuntutanya untuk mengantarkan pemahaman siswa sampai kepada aspek apresiasi drama. Di samping itu, transformasional yang dilakukan siswa ketika mengubah topik

menjadi sebuah skenario pendek dan pementasan juga dapat memudahkan guru dalam membangun kreatifitas mereka secara konstruktif.

Bermain peran menjadi salah satu standar kompetensi yang ada dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan standar kompetensi dalam kurikulum siswa kelas XI SMA adalah agar siswa mampu dalam mengapresiasi sastra khususnya drama yang telah diprogramkan dalam silabus pembelajaran bahasa Indonesia. SMA Negeri 9 Yogyakarta menggunakan KTSP dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga SMA Negeri 9 Yogyakarta dipilih sebagai tempat penelitian. Sementara itu, kelas XI dipilih sebagai subjek penelitian karena berdasarkan standar isi dalam KTSP, pembelajaran bermain peran terdapat di kelas XI semester II.

Menyadari pentingnya apresiasi drama khususnya dalam bermain karakter tokoh di sekolah seperti yang sudah dijabarkan di atas, maka hal pokok yang akan dijabarkan dari skripsi ini yaitu tentang keefektifan dari strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran di SMA Negeri 9 Yogyakarta. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul *“Keefektifan penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan ilustrasi latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Strategi dalam pembelajaran bermain peran harus diperhatikan oleh guru.
2. Siswa masih kurang percaya diri dalam menghayati tokoh lakon.

3. Siswa belum mengetahui strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran.
4. Pembelajaran bermain peran masih berkutat pada masalah pemahaman teks drama.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dirumuskan di atas, tidak mungkin dapat dibahas semua dalam penelitian ini. Dalam hal ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian eksperimen ini lebih terfokus dan terarah. Oleh karena itu, penelitian ini hanya difokuskan pada dua hal, yaitu sebagai berikut.

1. Ada perbedaan kemampuan bermain peran yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pemodelan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa strategi pemodelan di kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Keefektifan penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan kemampuan bermain peran yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pemodelan dengan

siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa strategi pemodelan pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta?

2. Apakah penggunaan strategi pemodelan efektif dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, maka tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan ada tidaknya perbedaan kemampuan bermain peran yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pemodelan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa strategi pemodelan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan apakah strategi pemodelan pada pembelajaran bermain peran lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, melalui hasil penelitian ini semakin mengukuhkan teori-teori yang sudah ada mengenai pembelajaran bermain peran dan penggunaan strategi- strategi tertentu dalam bermain peran, khususnya strategi pemodelan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa dan guru tentang teknik pembelajaran dalam bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan. Penelitian ini juga dapat memberi masukan bagi guru agar dapat memotivasi siswa untuk lebih giat berlatih sehingga dapat meningkatkan keterampilan bermain peran.

G. Batasan Istilah

1. Efektifitas

Keefektifan diartikan sebagai keadaan yang menunjukkan adanya pengaruh atau peningkatan dalam kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.

2. Strategi Pemodelan

Strategi dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai rencana berisi langkah-langkah yang didesain secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Adapun pemodelan dalam konteks ini ialah model-model dari permasalahan sosial. Permasalahan sosial tersebut nantinya akan disajikan oleh guru dalam rupa topik-topik tertentu untuk dikembangkan siswa menjadi skenario-skenario pendek. Secara sederhana, strategi pemodelan adalah langkah-langkah pembelajaran yang menuntun siswa untuk mengembangkan topik yang diberikan oleh guru menjadi skenario pendek dan memantaskanya.

3. Kemampuan Bermain Peran

Kemampuan bermain peran dalam dunia pendidikan adalah keterampilan siswa memerankan karakter tokoh berdasarkan naskah drama atau imajinasi mereka melalui demonstrasi-demonstrasi tertentu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Drama

a. Pengertian Drama

Drama berasal dari kata Yunani *draomai*, yang berarti perbuatan (Moeljono, 1988:3). Drama adalah salah satu jenis lakon serius dan berisi kisah kehidupan manusia yang memiliki konflik yang rumit dan penuh daya emosi tetapi tidak mengagungkan sifat tragedi (Santosa, 2008:84). Harymawan (1993:1) mendefinisikan drama sebagai cerita konflik manusia dalam bentuk dialog, yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan percakapan dan action di hadapan penonton (*audience*), sedangkan menurut Waluyo (2001:1) drama adalah prototipe kehidupan manusia, potret suka duka, pahit manis, hitam putih kehidupan manusia.

Pada penjabaran di atas, baik menurut Harymawan, Waluyo serta Santosa sama-sama mengkategorikan cerita konflik kehidupan manusia sebagai bagian dari definisi drama. Hal tersebut tidak jauh berbeda dengan Balthazar Verhagen (dalam Moeljono, 1988:25) yang mendefinisikan drama sebagai kesenian melukis sifat dan sikap manusia dengan bergerak.

Mengacu pada definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa drama adalah suatu karya sastra yang diproyeksikan di atas pentas dan terbentuk atas dialog-dialog. Karena diproyeksikan untuk pementasan, drama sering pula disebut sebagai seni pertunjukkan atau teater. Drama tersebut menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan

dialog. Lakuan dan dialog dalam drama tidak jauh beda dengan lakuan serta dialog yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Unsur-unsur Drama

Drama sebagai tontonan merupakan perpaduan sejumlah cabang seni, yaitu seni sastra (naskah cerita), seni lukis (tata rias dan tata panggung), seni musik (musik pengiring), seni tari (gerak-gerik pemain), dan seni peran (pemeran tokoh) (Wiyanto, 2002:4). Sebagai *genre* sastra, drama dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur seperti terlihat dalam *genre sastra* lainnya, terutama fiksi.

Unsur-unsur pada drama di atas saling menjalin membentuk kesatuan dan saling terikat satu dengan yang lain. Sulaeman (1982:5) menegaskan bahwa semua unsur pada drama secara keseluruhan merupakan "bangunan" sandiwara. Waluyo (2001:9-29) membagi unsur drama menjadi plot, penokohan dan perwatakan, dialog, *setting*, tema, amanat, dan petunjuk teknis. Penjelasan unsur-unsur drama tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Plot

Plot sering juga disebut sebagai alur. Plot adalah rangkaian peristiwa dan konflik yang menggerakkan jalan cerita melalui rumitannya ke arah klimaks dan penyelesaian. Pada dasarnya, alur dalam drama sama dengan alur dalam bentuk cerita lainnya. Ada cerita yang berjalan dari satu kejadian ke kejadian lainnya secara berurutan, ada cerita yang hanya mengisahkan satu kejadian saja secara terus-menerus, dan ada pula cerita dalam drama yang setiap babak menampilkan kejadian lain yang mungkin tidak berkaitan.

2) Penokohan dan Perwatakan

Penokohan erat hubungannya dengan perwatakan. Susunan tokoh (*drama personae*) adalah daftar tokoh-tokoh yang berperan dalam drama itu. Susunan tokoh tersebut yang terlebih dulu dijelaskan adalah nama, umur, jenis kelamin, tipe fisik, jabatan, dan keadaan kejiwaannya itu. Penulis drama sudah menggambarkan perwatakan tokoh-tokohnya. Watak tokoh akan menjadi nyata terbaca dalam dialog dan catatan samping. Jenis dan warna dialog akan menggambarkan watak tokoh itu.

3) Dialog

Ciri khas suatu drama adalah naskah itu berbentuk cakapan atau dialog. Dalam menyusun dialog ini pengarang harus benar-benar memperhatikan pembicaraan tokoh-tokoh dalam kehidupan sehari-hari. Pembicaraan yang ditulis oleh pengarang naskah drama adalah pembicaraan yang akan diucapkan dan harus pantas untuk diucapkan di atas panggung. Bayangan pentas di atas panggung merupakan mimesis (tiruan) dari kehidupan sehari-hari, sehingga dialog yang ditulis juga mencerminkan pembicaraan sehari-hari.

4) Setting

Setting atau tempat kejadian cerita sering juga disebut latar cerita. Setting biasanya meliputi tiga dimensi, yaitu: budaya, tempat, dan waktu. Latar dalam drama diwujudkan dalam penataan pentas. Penataan pentas terkait juga dengan bentuk pentas. Macam-macam bentuk pentas antara lain prosenium frontal, arena, terbuka, dalam lingkaran, terapis penonton, dan pentas terbuka (di lapangan).

Pementasan drama di sekolah dapat menggunakan bentuk prosenium frontal. Di sekolah biasanya terdapat aula yang merupakan gabungan dua ruang kelas. Ruang semacam itu cocok dijadikan pentas yang berbentuk prosenium frontal.

5) Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema berhubungan dengan premis dari drama tersebut yang berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang yang ditunjukkan dalam penampilan drama. Sudut pandang ini sering dihubungkan dengan idealisme yang dianut oleh pengarang tersebut.

6) Amanat

Amanat yang hendak disampaikan pengarang melalui dramanya harus dicari oleh pembaca atau penonton. Seorang pengarang drama –sadar atau tidak sadar- pasti menyampaikan amanat dalam karyanya itu. Amanat dalam sebuah drama akan lebih mudah dihayati pembaca, jika drama itu dipentaskan. Amanat itu biasanya memberikan manfaat dalam kehidupan secara praktis.

7) Petunjuk Teknis

Petunjuk teknis atau disebut teks sampingan sering diperlukan juga dalam naskah drama. Teks sampingan ini memberikan petunjuk teknis tentang tokoh, waktu suasana pentas, musik, keluar masuknya aktor atau aktris, keras lemahnya dialog, dan sebagainya. Teks sampingan ini biasanya ditulis dengan tulisan berbeda dari dialog (misalnya dengan huruf miring).

2. Kemampuan Bermain Peran

Pengajaran drama di sekolah dapat dimulai dengan bermain peran atau *role playing* (Waluyo, 2001:34). Metode ini termasuk pementasan drama yang sangat sederhana. Berperan adalah menjadi orang lain sesuai dengan tuntutan lakon drama (Waluyo, 2001:109). Berperan (*acting*) juga dapat diberi pengertian sebagai seni menciptakan ilusi dari kealamian dan realita yang mempertahankan tipe, gaya, suasana dan penyajian, dengan waktu dan karakter yang mewakili (Wright melalui Waluyo, 2001:109).

Dari beberapa hal-hal yang dikemukakan Waluyo di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan bermain peran dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memerankan naskah lakon berdasarkan peran atau karakter yang dimainkan oleh siswa tersebut. Dalam bermain peran, siswa dituntut untuk berlatih dengan serius dan menguasai dengan baik karakter atau peran yang akan dimainkan. Sejauh mana kemampuan siswa berperan ditentukan oleh kemampuannya meninggalkan egonya sendiri dan memasuki serta mengekspresikan tokoh lain yang dibawakan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berperan adalah sebagai berikut (Waluyo, 2001:109).

- a. Kreasi yang dilakukan oleh aktor atau aktris
- b. Peran yang dibawakan harus bersifat alamiah dan wajar
- c. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan tipe, gaya, jiwa, dan tujuan dari pementasan

- d. Peran yang dibawakan harus disesuaikan dengan periode tertentu dan watak yang harus dipresentasikan.

3. Strategi Pemodelan

Terdapat beberapa strategi yang disebutkan Malvin L. Silberman (2009:211) untuk model pengembangan kecakapan (*Skill Development*) diantaranya strategi *modeling the way*, sementara Hisyam (2008:76) menyatakan bahwa model *Active Learning* dengan strategi *modeling the way* merupakan strategi yang menekankan siswa untuk mempraktikkan keterampilan spesifik dikelas melalui demonstrasi.

Strategi pemodelan merupakan metamorfosa dari metode sosiodrama, yakni sebuah metode dengan cara mendramatisasikan suatu permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat. Sehingga peran guru dalam strategi ini ialah memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih kecakapan memainkan peran, melalui demonstrasi, pemodelan – pemodelan tertentu dalam pembelajaran bermain peran.

Dari hal-hal terkait tentang strategi pemodelan di atas, garis besarnya dalam pembelajaran bermain peran yaitu siswa diberi waktu yang singkat untuk membuat skenarionya sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin menggambarkan keterampilan memerankan tokoh

Adapun prosedur *modeling the way* menurut Silberman (2009:223) adalah sebagai berikut.

- a. Setelah berlangsungnya kegiatan belajar tentang topik tertentu, kenallilah beberapa situasi umum di mana siswa mungkin diharuskan menggunakan keterampilan yang baru saja dibahas.
- b. Kondisikan siswa menjadi kelompok – kelompok, yaitu sesuai dengan jumlah keperluan peserta untuk mendemonstrasikan skenario yang diberikan. Koordinasikan setiap kelompok seperti berikut
 - 1) Berilah setiap kelompok 10-15 menit untuk membuat skenario khusus yang menggambarkan situasi umum.
 - 2) Setiap kelompok juga akan menentukan bagaimana mereka akan mendemonstrasikan skenario. Berilah mereka 5-7 menit untuk berlatih.
 - 3) Setiap kelompok akan mendapat giliran menyampaikan demonstrasi untuk kelompok lain. Berilah kesempatan *feedback* setelah setiap demonstrasi.

4. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pemodelan

Menurut Sriyono dkk (1992: 118), strategi ini mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

- a. Strategi ini mempunyai kelebihan sebagai berikut:
 - 1) Mendidik siswa mampu menyelesaikan sendiri problema sosial yang ia jumpai.
 - 2) Memperkaya pengetahuan dan pengalaman siswa.

- 3) Mendidik siswa berbahasa yang baik dan dapat menyalurkan pikiran serta perasaannya dengan jelas dan tepat.
 - 4) Mau menerima dan menghargai pendapat oranglain.
 - 5) Memupuk perkembangan kreatifitas anak.
- b. Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut:
- 1) Pemecahan problem yang disampaikan oleh siswa belum tentu cocok dengan keadaan yang ada di masyarakat.
 - 2) Karena waktu yang terbatas, maka kesempatan berperan secara wajar kurang terpenuhi.
 - 3) Rasa malu dan takut akan mengakibatkan ketidak wajaran dalam memainkan peran, sehingga hasilnya pun kurang memenuhi harapan (Sriyono dkk, 1992: 118).

5. Penggunaan Strategi Pemodelan dalam Pembelajaran Bermain Peran

Pembelajaran drama di sekolah dapat ditafsirkan dua macam, yaitu pengajaran teori drama, atau pengajaran apresiasi drama. Masing-masing juga terdiri atas dua jenis, yaitu: pengajaran teori tentang teks (naskah) drama, dan pengajaran tentang teori pementasan drama (Waluyo, 2001:153-154).

Drama harus dinilai sebagai faktor penting yang memanusiakan kehidupan, memamerkan imajinasi, wawasan, refleksi dan, semoga, pengenalan diri (Gani, 1988:267). Terkait dengan nilai dalam pembelajaran drama, Moeljono (1988:31) menegaskan bahwa pembelajaran drama di sekolah tidak terlepas dari

nilai pendidikan. Dengan demikian, yang dimaksud dengan nilai pendidikan dan pengajaran dalam drama di dalam uraian ini adalah harga atau manfaat pelajaran drama di sekolah terhadap usaha mendidik dan memberikan pelajaran kepada para siswa (Moeljono (1988:31).

Menurut Waluyo (2001:158), pengajaran drama dapat membantu murid dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

a. Langkah-langkah Penggunaan Strategi Pemodelan dalam Pembelajaran Bermain Peran

Beberapa hal yang dapat diperhatikan pendidik dalam menerapkan startegi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa tentang pelajaran yang akan diberikan.
2. Guru membagi kelas ke dalam kelompok belajar sesuai kebutuhan untuk memperagakan sekenario.
3. Guru memberikan topik yang berbeda kepada setiap kelompok siswa

4. Guru memberikan waktu 10-15 menit agar setiap kelompok mengembangkan topik menjadi skenario - skenario singkat dan berlatih memperagakanya.
5. Guru memberikan waktu 5-10 menit kepada setiap kelompok siswa untuk menampilkan hasil kerjanya di depan kelas.
6. Setelah semua kelompok siswa melakukan pentas, guru mengkondisikan siswa untuk saling menanggapi antar kelompok dari setiap pementasan.
7. Pengadaan refleksi terhadap pembelajaran yang baru saja dibahas.

Pada tahap berlatih, guru bertindak sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator agar siswa terarah dalam memahami pementasan drama serta bersemangat dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.

b. Tujuan Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan

Dalam usaha mendidik, pelajaran drama akan menumbuhkan rasa kerja sama, keberanian bertindak, mengenal kehidupan, dan menumbuhkan tanggung jawab. Adapun dalam sebuah pengajaran, drama akan bermanfaat untuk menumbuhkan apresiasi dan pembinaan keterampilan berbahasa (Moeljono 1988:31). Menurut Benjamin S. Bloom tujuan dari pengajaran drama (via Waluyo, 2001: 161-168) adalah sebagai berikut.

1) Kawasan Kognitif

Kawasan Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Kawasan afektif

Kawasan afektif meliputi minat siswa terhadap sesuatu (*receiving*), apresiasi, sikap, nilai, dan penyesuaian diri.

3) Kawasan Psikomotorik

Kawasan psikomotorik meliputi persepsi (stimulasi), kesiapan (mental, fisik, emosional), respons terpimpin (mengikuti), mekanisme, dan respons yang kompleks (adaptasi).

Pada pengajaran drama, pementasan drama memasuki kawasan psikomotorik, akan tetapi juga dijiwai oleh aspek kognitif dan afektif. Keseimbangan antara kognitif, afektif dan psikomotorik melahirkan suatu *acting* yang cukup baik. Dari hal tersebut, maka strategi apapun haruslah sesuai dengan ranah-ranah seperti yang dikemukakan Benjamin S. Bloom di atas.

c. Materi Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan

Dalam konteks pendidikan, Nelands dalam Cahyaningrum Dewojati (2010:9) mengemukakan bahwa drama tidak seperti yang dimaksud sebagai transfer kecakapan manusia dalam teater tetapi lebih berhubungan dengan pengalaman khayalan atau imajiner manusia. Pengalaman imajinasi (yang di kontrol dengan ragam permainan dan teater) dipandang sebagai konteks efisien bagi anak-anak untuk mencoba menerapkan ide-ide baru, konsep-konsep, nilai-nilai, peran-peran, dan bahasa dalam kegiatan tindakan (yaitu konteks situasional yang terjadi secara alami). Dari hal tersebut, maka dalam penyajian materi

bermain peran setidaknya harus menuntun siswa untuk melatih imajinasi mereka terhadap suatu karakter tokoh tertentu.

Penyajian materi tersebut secara prosedural tentu disesuaikan dengan jenjang pendidikan sekolah dan kurikulum yang berlaku. Adapun teori drama yang akan diajarkan berupa buku pegangan teoritis dan jika diperlukan dapat berupa naskah drama. Naskah drama sebaiknya disajikan dengan selengkap-lengkapannya, bukan saja berisi percakapan melainkan juga disertai keterangan dan petunjuk. Petunjuk itu misalnya gerakan-gerakan yang dilakukan pemain, benda-benda peralatan yang diperlukan setiap babak, dan keadaan panggung setiap babak. Tentang bagaimana dialog diucapkan, apakah dengan suara lantang, lemah, atau dengan berbisik Wiyanto (2002:32). Waluyo (2001:199) menyatakan, pemilihan bahan naskah drama untuk diajarkan harus memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Sesuai dan menarik bagi tingkat kematangan jiwa murid.
- b. Tingkat kesulitan bahasa sesuai untuk tingkat kemampuan bahasa murid yang akan menggunakannya. Penggunaan bahasa yang terlalu sulit membuat apresiasi terhadap drama sulit dapat dibina.
- c. Bahasanya sedapat mungkin digunakan bahasa yang standar; kecuali kalau cerita memang memasalahkan penggunaan dialek. Penggunaan dialek sedikit mungkin tidaklah begitu jelek, tetapi jika dapat dihindarkan sebaiknya dihindarkan saja.
- d. Isinya tidak bertentangan dengan haluan negara.

- e. Naskah tersebut hendaknya mempunyai ciri-ciri yaitu adanya masalah yang jelas, tema/tujuan yang jelas, perwatakan peranan, penggunaan kejutan yang tepat, bertolak dari gagasan murni penulis, dan menggunakan bahasa yang baik.

Pengembangan bahan dapat diambil dari sumber yang sudah ada atau dibuat bersama-sama dengan murid. Jika mengambilnya dari sumber yang sudah ada, kita dapat mempergunakan bahan-bahan berikut (Waluyo, 2001:199).

- a. Naskah yang telah tersedia (jika memenuhi syarat).
- b. Naskah yang kurang cocok dapat disederhanakan atau dipersingkat.
- c. Naskah (skenario) dapat dibuat dari cerpen, novel, cergam, dan lain-lain.
- d. Cerita sandiwara radio, drama di TV, dan film pun dapat dipergunakan.
- e. Sinopsis cerita dapat dijadikan skenario drama.

Lewat pementasan drama siswa akan banyak terlibat dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dalam pementasan, dimungkinkan suatu pengetahuan, dapat menjadi sikap dan kemudian menjadi tingkah laku penghayatan dan pengalaman. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dramatisasi (dalam arti drama pentas) banyak digunakan untuk diaplikasikan dalam metode mengajar yang sifatnya baru dan inovatif.

d. Strategi Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan

Memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman sastra merupakan tujuan utama pengajaran sastra, dengan sasaran akhir: mampu mengapresiasi cipta karsa (Gani, 1988:51). Terkait dengan pembelajaran

drama, menurut Waluyo (2001:192-193) pembelajaran drama di sekolah dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

- a. Penjelasan oleh guru tentang tujuan pengajaran yang berkaitan dengan pentas drama.
- b. Pemilihan atau penulisan teks drama. kalau teks sudah tersedia, tinggal dipilih. Jika belum ada teks yang cocok, guru memberi tugas kepada murid untuk menulis teks drama dengan tema atau judul yang ditentukan oleh guru.
- c. Diskusi tentang teks yang akan dipentaskan, tentang tema, nada dasar, dan watak tokoh-tokohnya.
- d. *Casting* atau penentuan pemeran. Teknik yang digunakan hendaknya *casting to type* dan *casting by ability*.
- e. Latihan ber-*acting*, mulai dengan *reading*, *reading* dengan penjiwaan, *blocking*, *crossing*, dan penguasaan pentas (*gesture*, *movement*, dan mimik).
- f. Pemaduan dengan unsur-unsur teknis dan artistik dalam latihan, seperti *microphone*, musik, lampu, dekorasi, dan sebagainya.
- g. *General rehearsal* (latihan menyeluruh) selama dua atau tiga kali.
- h. Persiapan pentas.
- i. Pementasan.
- j. Evaluasi.

Strategi pembelajaran drama menggunakan strategi pemodelan kurang lebih sama dengan hal-hal yang dikemukakan oleh Waluyo di atas, hanya saja strategi pemodelan tidak membutuhkan teks drama sebagai latihan. Strategi

pemodelan lebih menekankan kreatifitas siswa dalam mengembangkan skenario secara diskusi kelompok. Adapun skenario-skenario yang dikembangkan siswa berasal dari topik-topik yang diberikan guru. Pada waktu pementasan, murid yang tidak mendapat giliran berpentas ditugasi untuk menjadi pengamat, sedangkan peran guru hanya sebagai motivator dan stimulator.

Strategi pemodelan ini diulang secara berkala pada pembelajaran bermain peran, dengan durasi pementasan antara lima hingga sepuluh menit. Artinya siswa tidak hanya satu kali melakukan pementasan, siswa melakukan pentasan kelas antara tiga hingga lima kali dengan topik yang berbeda-beda. Hal tersebut tentunya disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran, tanpa mengganggu materi pembelajaran bahasa Indonesia berikutnya.

e. Penilaian Pembelajaran Bermain Peran dengan Strategi Pemodelan

Penilaian penelitian yang digunakan dalam praktik bermain peran menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Harymawan (1993:45-62) yang berupa mimik, plastik, dan diksi. Kemudian kriteria penilaian tersebut dimodifikasi oleh peneliti sehingga akan terbentuk kriteria penilaian yang dirasa tepat dan sesuai dengan kategori penilaian yang dibutuhkan. Kriteria penilaian dalam bermain peran yang telah dimodifikasi dapat dilihat pada lampiran 13.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran apresiasi drama perlu diperhatikan karena selama ini guru bahasa Indonesia (sastra) masih terpaku pada penilaian dan tujuan mengajar dalam aspek kognitif. Padahal drama sebagai karya seni, mestinya juga mencapai aspek apresiasi. Tujuan pengajaran ini kiranya harus segera diatasi. Apalagi jika terdapat tuntutan bahwa aspek apresiasi harus lebih dititikberatkan dalam pengajaran sastra (termasuk drama) daripada aspek pengetahuan (teori), strategi harus diperbaiki.

Pembelajaran drama harus lebih difokuskan kepada apresiasi drama terutama dalam hal pementasan drama. Pandangan yang menyatakan bahwa pementasan dan naskah drama tidak penting untuk dibaca (dipelajari) harus ditepikan. Dengan melakukan pementasan drama, siswa akan mendapatkan pengalaman hidup yang tertuang dalam naskah yang dimainkan. Pengajaran sastra (drama) juga dapat membantu siswa dalam pemahaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya, sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih keterampilan membaca (teks drama) dan menyimak atau mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis (teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan) dan wicara (melakukan pentas drama).

Bermain peran menjadi salah satu standar kompetensi yang ada dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah

Pertama. Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Yogyakarta menggunakan KTSP dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga SMA Negeri 9 Yogyakarta dipilih sebagai tempat penelitian.

Penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran drama di SMA Negeri 9 Yogyakarta adalah untuk mengetahui apakah strategi ini efektif untuk pembelajaran bermain peran. Keefektifan strategi pemodelan tersebut diukur dengan mengadakan pementasan drama. Siswa akan menjadi terpacu untuk bermain peran dengan baik dan memaksimalkan pembelajaran apresiasi drama yang masih kurang.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu penelitian Imam Baihaqi (2010), yang berbentuk skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode *Role Playing* Pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan bermain drama pada kelompok “Teater Kenes” sebesar 9,6 (48%). Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan proses selama pembelajaran dari pratindakan dengan nilai hitung sebesar 7,6 (38%), siklus I sebesar 9,6 (48%), dan pada siklus II nilai rata-rata hitung menjadi 17,2 (86%). Kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama sebelum adanya implementasi tindakan berkategori kurang. Namun, setelah

implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa menjadi berkategori baik.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian ini karena kesamaan topik penelitian yaitu kemampuan bermain peran (drama). Penelitian yang dilakukan Imam Baihaqi menggunakan metode *role playing* untuk mengukur kemampuan bermain drama siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan strategipemodelan (*modelling the way*) untuk mengukur kemampuan bermain peran siswa.

D. Hipotesis

Berdasarkan teori-teori yang telah disusun, dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

- a. Ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan.
- b. Penggunaan strategi cara pemodelan efektif dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penggunaan desain kuasi eksperimen dalam penelitian ini dengan alasan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitiannya.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, maksudnya penelitian ini diarahkan untuk mencari data-data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Penggunaan pendekatan kuantitatif dengan alasan semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan *Control Group Posttest Design*, seperti tampak dalam tabel berikut.

Tabel 1: Desain Penelitian *Pretest-Posttest* dengan Kelompok Kontrol

Kelompok	Pretest	Variabel bebas	Posttest
E	O1	X	O2
K	O3	-	O4

(Arikunto, 2006: 86)

Keterangan :

E : kelas eksperimen

K : kelas kontrol

O1,O3 : *pre-test*

O2,O4 : *post-test*

X : variabel bebas

(penggunaan strategi

pemodelan dalam

bermain peran)

B. Variabel Penelitian

Variabel adalah fenomena yang bervariasi atau fenomena yang berubah-ubah dalam bentuk, kualitas, kuantitas, mutu standar dan sebagainya. Istilah variabel dapat juga diartikan sebagai objek penelitian yang bervariasi. Menurut Arikunto (2006: 118), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel pertama adalah variabel bebas, yaitu variabel yang menentukan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa penggunaan strategi pemodelan untuk bermain peran. Strategi ini akan digunakan dalam perlakuan kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol pembelajarannya dilakukan tanpa menggunakan strategi pemodelan.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini berupa kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta setelah diberi perlakuan berupa penggunaan strategi pemodelan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Strategi pemodelan merupakan sebuah strategi pembelajaran bermain peran yang memberi kesempatan kepada siswa berupa kesempatan untuk berlatih, melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas. Siswa diberi waktu yang singkat untuk membuat skenarionya sendiri dan menentukan bagaimana mereka ingin menggambarkan kecakapan dan teknik yang baru saja dilakukan di kelas.

Kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta di sini diartikan suatu kecakapan siswa dalam memerankan naskah lakon berdasarkan peran atau karakter yang dimainkan oleh siswa tersebut setelah diberi perlakuan berupa penggunaan strategi pemodelan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Sagan No.1, Terban, Gondokusuman, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei sesuai dengan jadwal mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: (1) uji coba instrumen di luar sampel, (2) tahap pengukuran awal bermain peran (*pre-test*) kedua kelompok, (3) tahap perlakuan kelompok eksperimen dan pembelajaran kelompok kontrol, dan (4) tahap pelaksanaan tes akhir (*post-test*) bermain peran.

Tabel 2 : Waktu Penelitian

No	Kelompok	Kelas	Waktu	Keterangan
1	Eksperimen	XI IPA 5	18 April 2014	<i>Pretest</i>
2	Eksperimen	XI IPA 5	22 April 2014	Perlakuan
3	Eksperimen	XI IPA 5	25 April 2014	Perlakuan
4	Eksperimen	XI IPA 5	29 April 2014	Perlakuan
5	Eksperimen	XI IPA 5	2 Mei 2014	Perlakuan
6	Eksperimen	XI IPA 5	9 Mei 2014	<i>Posttest</i>
7	Kontrol	XI IPA 2	14 April 2014	<i>Pretest</i>
8	Kontrol	XI IPA 2	15 April 2014	Perlakuan
9	Kontrol	XI IPA 2	21 April 2014	Perlakuan
10	Kontrol	XI IPA 2	22 April 2014	Perlakuan
11	Kontrol	XI IPA 2	28 April 2014	Perlakuan
12	Kontrol	XI IPA 2	29 April 2014	<i>Posttest</i>

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 9, Yogyakarta yang terdiri dari tujuh kelas, yaitu XI IPA I, XI IPA II, XI IPA III, XI IPA IV, XI IPA V, XI IPS I, XI IPS II, dengan jumlah siswa sebanyak 194 siswa. Dasar dipilihnya kelas XI adalah: (1) menurut guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia, kelas XI belum pernah dilakukan penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran bermain peran, (2) kelas XI merupakan kelas alternatif yang belum memiliki tanggungan berat untuk UAS dan UAN, (3) siswa kelas XI adalah kelas yang mendapatkan materi bermain peran pada semester gasal tahun ajaran 2013/2014. Jumlah keseluruhan peserta didik (populasi) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 : Populasi Penelitian

N0	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI IPA I	30
2.	XI IPA II	30
3.	XI IPA III	31
4.	XI IPA IV	30
5.	XI IPA V	30
6.	XI IPS I	22
7.	XI IPS II	21
Total		194

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:175). Sampel penelitian adalah sebagian dari unit-unit yang ada dalam

populasi yang ciri-ciri atau karakteristiknya benar-benar diselidiki. Di antara kelas yang ada, akan dipilih dua kelas untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2010:64). Cara ini dipilih agar setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Adapun alur teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Dari hasil pengundian diperoleh siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelompok kontrol. Pembelajaran bermain peran pada kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan strategi pemodelan, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran bermain peran dilakukan tanpa menggunakan strategi pemodelan.

Tabel 4: Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	XI IPA 5	30	Kelompok Eksperimen
2.	XI IPA 2	30	Kelompok Kontrol
Jumlah		60	

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150). *Pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam bermain peran tanpa diberikan perlakuan terlebih dahulu, sedangkan *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa dalam bermain peran setelah diberi perlakuan berupa penggunaan strategi pemodelan (*modeling the way*). *Pre-test* dan *post-test* ini dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data-data siswa baik yang diperoleh dari tes awal sebelum tindakan (*pre-test*) maupun setelah diberi tindakan (*post-test*) yaitu berupa kemampuan siswa dalam bermain peran setelah kegiatan membuat strategi pemodelan. Data dalam penelitian ini diambil pada saat proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dan materi yang diambil adalah bermain peran.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah soal tes yang berupa

praktik bermain peran. Instrumen tes tersebut adalah tes buatan sendiri. Tes buatan sendiri adalah tes yang dibuat sendiri oleh peneliti yang penyusunannya disesuaikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Satuan (KTSP) yang digunakan oleh SMA Negeri 9 Yogyakarta. Tes bermain peran ini berisi penugasan terhadap siswa untuk memainkan sebuah karakter tokoh. Skor didapat dari hasil pekerjaan siswa yang diukur menggunakan instrumen yang telah dibuat.

Sebelum instrumen tersebut digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas (Arikunto, 2006: 168).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*). Validitas isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang akan diteliti (Nurgiyantoro, 2004: 337).

Bagi instrumen yang berbentuk tes bermain peran, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan. Materi yang digunakan sesuai dengan materi yang ada dalam kurikulum yang dipakai (KTSP) khususnya kelas XI. Selain itu, instrumen

juga dikonsultasikan pada ahli (*expert judgement*), dalam hal ini ialah Dra. Atun Budi Hartati selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 9, Yogyakarta.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 178). Reliabilitas sendiri berarti dapat dipercaya atau diandalkan. Instrumen dikatakan reliabel jika menunjukkan hasil yang tetap walaupun diujikan kapan saja dan di mana saja. Dengan kata lain, instrumen tes ini dikatakan reliabel apabila suatu tes dapat mengukur secara konsisten sesuatu yang akan diukur dari waktu ke waktu.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan rumus koefisien *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputer program SPSS 16.0. Rumus koefisien *Alpha Cronbach* dapat digunakan baik untuk instrumen yang jawabannya berskala maupun jika dikehendaki yang bersifat dikhotomis. Menurut Nurgiyantoro (2004:352), indeks reliabilitas untuk jenis reliabilitas *Alpha Cronbach* dinyatakan reliabel apabila harga r yang diperoleh paling tidak mencapai 0,60.

H. Teknik Analisis Data

1. Penerapan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik uji-t atau t-tes. Penggunaan teknik analisis uji-t dimaksudkan untuk menguji perbedaan antara

kelompok eksperimen yang telah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan strategi pemodelan dan kelompok kontrol yang diajar tanpa menggunakan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran.

Teknik analisis uji-t digunakan untuk menguji apakah kedua skor rerata dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan. Perbedaan yang signifikan antara skor rerata post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui jika di dalam uji-t t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Adanya peningkatan skor antara kedua kelompok tersebut dapat dilihat dari perbedaan skor rerata *pre-test* dan *post-test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0. Dalam teknik analisis data yang menggunakan teknik uji-t haruslah memenuhi persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan membuktikan kenormalan data yakni mengetahui apakah data-data yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas sebaran dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-test* baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pengujian normalitas sebaran data ini menggunakan teknik uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria penilaiannya yaitu apabila $P < \text{signifikansi } 5\%$ ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, tetapi apabila $P > \text{signifikansi } 5\%$ ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Untuk menguji normalitas distribusi data dua kelompok digunakan bantuan komputer program SPSS 16.0.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Untuk melakukan pengujian homogenitas varians ini dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0. Jika signifikansinya lebih besar daripada 5% ($\alpha=0,05$) berarti skor hasil tes tersebut tidak memiliki perbedaan varian atau homogen, jika signifikansinya kurang dari 5% ($\alpha=0,05$) berarti kedua varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik Uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak.

Taraf keberterimaan hipotesis diuji dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi 5%, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Akan tetapi apabila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi 5% terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk menghitung uji hipotesis ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0. Harga t_{hitung} merupakan harga mutlak, jadi tidak dilihat (+) atau (-) nya (Sugiyono, 2012 : 97).

I. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik sering disebut sebagai hipotesis nol (H_0). Hipotesis nol merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel X dan variabel Y. Hipotesis ini dinyatakan dalam rumus sebagai berikut.

1. $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan

H_0 : hipotesis nihil. Tidak ada perbedaan kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan.

H_a : hipotesis alternatif. Ada perbedaan kemampuan bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan pemodelan. Dengan kata lain, skor *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor *post-test* kelompok kontrol.

2. $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan

H_0 : hipotesis nihil. Penggunaan strategi pemodelan (*modeling the way*) dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9

Yogyakarta tidak lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan.

Ha: hipotesis alternatif. Penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan.

μ_1 : *kelompok eksperimen*. Kelompok yang menggunakan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran.

μ_2 : *kelompok kontrol*. Kelompok yang tidak menggunakan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran.

J. Prosedur Penelitian

1. Pengukuran Sebelum Eksperimen

Tahap ini dimulai dengan penentuan kelompok yang tidak diberi perlakuan dan kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dengan teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel dengan cara acak sederhana. Pada tahap ini dilakukan dengan tes awal berupa tes bermain peran (*pre-test*) baik untuk kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Tujuan dari dilakukannya tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan bermain peran awal siswa sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari keadaan yang sama sehingga apabila ada perbedaan yang terjadi di antara keduanya sewaktu-waktu

dikarenakan oleh perlakuan yang diberikan pada salah satu kelompok yaitu kelompok eksperimen.

2. Pelaksanaan (*Treatment*)

Setelah kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen dianggap memiliki kondisi yang sama dalam hal keterampilan bermain peran yang diukur dari hasil *pre-test*, maka diberlakukan pemberian perlakuan salah satu kelompok untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam bermain peran. Pada tahap ini, ada perbedaan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selama perlakuan (*treatment*), materi yang dipilih untuk pembelajaran bermain peran disesuaikan dengan kurikulum KTSP SMA. Adapun tahap pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen

Kelompok ini dikenai perlakuan dengan pembelajaran bermain peran menggunakan strategi pemodelan. Pelaksanaan eksperimen diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan. Waktu pelaksanaan eksperimen untuk satu kali pertemuan selam 2 x 40 menit atau sesuai dengan jadwal pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI IPA 5 dan kelas XI IPA 2 Negeri 9 Yogyakarta. Adapun prosedur atau skenario pembelajaran pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Guru memberikan topik-topik tertentu kepada tiap kelompok.
- b. Kelompok siswa diminta untuk membuat skenario sesuai dengan topik yang telah diberikan dalam waktu 10-15 menit.

- c. Guru memberi kesempatan sekitar 5-10 menit kepada tiap kelompok untuk berlatih memainkan skenario yang telah dibuat.
- d. Setelah cukup berlatih, beri kesempatan pada tiap kelompok untuk mendemonstrasikan skenario yang telah dibuat.
- e. Berilah kesempatan *feedback* setelah setiap demonstrasi.

b. Kelompok Kontrol

Pada kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol), pelaksanaan pembelajaran bermain peran dilakukan dengan tanpa menggunakan strategi pemodelan atau dengan cara-cara konvensional yang selama ini digunakan oleh guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 9 Yogyakarta, yaitu materi pembelajaran diajarkan dengan ceramah kemudian siswa disuruh memainkan sebuah naskah drama dengan tema bebas sesuai kreativitas dan ide mereka.

3. Pengukuran sesudah Eksperimen

Tahap ini merupakan tahap pengukuran terhadap perlakuan yang diberikan. Pada tahap ini, siswa kelompok kontrol maupun siswa kelompok eksperimen diberikan tes akhir (*post-test*) dengan materi yang sama pada saat *pre-test*. Pemberian tes ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan kemampuan siswa dalam bermain peran setelah diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pemodelan dan yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pemodelan. Kegiatan *post-test* juga digunakan untuk membandingkan nilai yang dicapai siswa yaitu semakin meningkat atau menurun.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta antara kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dan kelas yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor tes akhir bermain peran. Data skor tes awal diperoleh dari hasil *pre-test* kemampuan bermain peran dan data skor tes akhir diperoleh dari hasil *post-test* kemampuan bermain peran. Hasil penelitian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi data skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan, sedangkan kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan. Sebelum kedua kelompok diberi pembelajaran dengan dan

tanpa menggunakan strategi pemodelan, kedua kelompok diberikan *pre-test* kemampuan bermain peran. Setelah dilakukan *pre-test* kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan strategi pemodelan, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran. Setelah kedua kelompok melaksanakan pembelajaran tersebut, tahapan terakhir yaitu dilakukan *post-test* pada kedua kelompok.

Subjek pada kegiatan *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masing-masing berjumlah 30 siswa. *Pre-test* kelompok kontrol dilaksanakan pada Senin, 14 April 2014 pada jam pelajaran 1-2, sedangkan *pre-test* kelompok eksperimen dilaksanakan pada Jumat, 18 April 2014 pada jam 1-2.

Data yang diperoleh dari *pre-test* kedua kelompok diolah dengan menggunakan program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil pengolahan data *pre-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

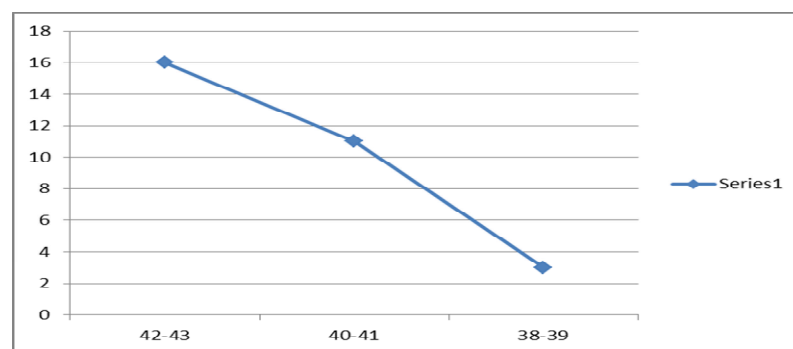
Tabel 5 :Rangkuman Data Statistik Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelompok	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Md	Mo	SD
1.	Kelompok Kontrol	30	38	43	41,37	42	42	1,326
2.	Kelompok Eksperimen	30	38	43	41,50	42	41	1,306

Berikut ini merupakan tabel beserta grafik dari distribusi frekuensi perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen berdasarkan data statistik di atas.

Tabel 6: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1	42-43	16	53,3%	30	100%
2	40-41	11	36,6%	14	46,7%
3	38-39	3	10,0%	3	10,0%
Total		30	100		



Grafik 1: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

Baik tabel 6 maupun grafik di atas, diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 38-39 berjumlah 3 siswa, siswa yang mendapat skor 40-41 berjumlah 11 siswa, dan siswa yang mendapat skor 42-43 berjumlah 16 siswa.

Berikut disajikan tabel mengenai kecenderungan perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol.

Tabel 7: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	Rendah	< 40	16	53,3%	30	100%
2.	Sedang	40 sd 41	11	36,6%	14	46,7%
3.	Tinggi	> 41	3	10,0%	3	10,0%
Total			31	100		

Tabel 7 di atas dapat disajikan dalam bentuk pie sebagai berikut.

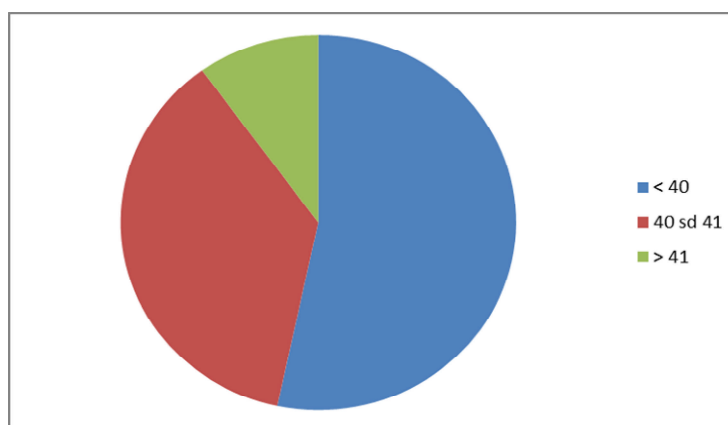
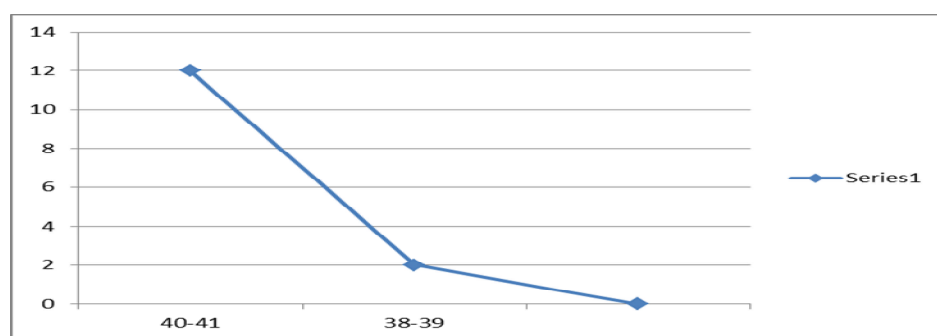


Diagram 1: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

Dari tabel 7 dan diagram pie di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 3 siswa yang skornya masuk kategori rendah, 11 siswa yang masuk ke dalam kategori sedang, dan 16 siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi. Adapun rangkuman dari frekuensi perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 8 dan grafik 2 berikut.

Tabel 8: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1	42-43	16	53,4%	30	100%
2	40-41	12	40,0%	14	46,7%
3	38-39	2	6,6%	2	6,7%
Total		30	100		



Grafik 2: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 8 dan grafik 2, diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 38-39 berjumlah 2 siswa, siswa yang mendapat skor 40-41 berjumlah 12 siswa, dan siswa yang mendapat skor 42-43 berjumlah 16 siswa. Adapun kategori kecenderungan perolehan skor *pre-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	Rendah	<40	2	6,6%	30	100%
2.	Sedang	40 sd 41	12	40,0%	28	93,3%
3.	Tinggi	> 41	16	53,4%	16	53,3%
Total			30	100		

Tabel 9 di atas dapat disajikan dalam bentuk pie sebagai berikut.

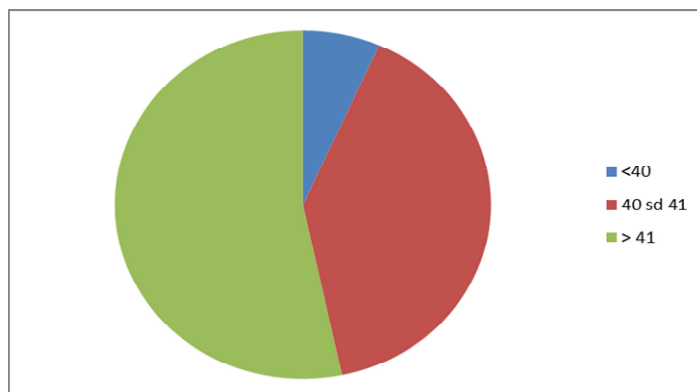


Diagram 2: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 9 dan di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 2 siswa yang skornya masuk kategori rendah, 12 siswa yang masuk ke dalam kategori sedang, dan 16 siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi.

b. Deskripsi data skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Pemberian *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan, sedangkan pemberian *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok eksperimen dimaksudkan untuk melihat hasil pencapaian pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan. *Post-test* kelompok kontrol dilaksanakan pada Selasa, 29 April 2014 jam pelajaran ke 3 dan 4, sedangkan kelompok eksperimen dilaksanakan pada Jumat, 9 Mei 2014 pada jam pelajaran ke 3 dan 4. Subjek kedua kelompok saat *post-test* masing-masing berjumlah 30 siswa.

Data yang diperoleh dari *post-test* kedua kelompok tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS 16.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil pengolahan data *post-test* kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

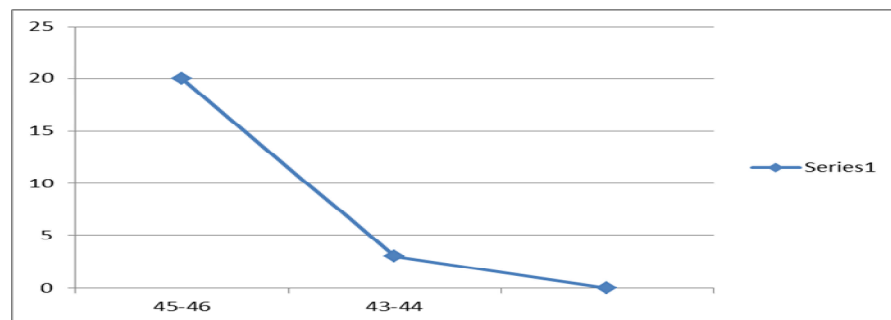
Tabel 10: Rangkuman Data Statistik Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Paran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No.	Kelompok	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Mean	Md	Mo	SD
1.	Kelompok Kontrol	30	44	48	45.70	45.5	45	1.088
2.	Kelompok Eksperimen	30	50	55	52.93	53,0	54	1.437

Berdasarkan data statistik di atas, dapat disajikan distribusi frekuensi perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen dalam tabel 11 dan grafik 3 berikut.

Tabel 11: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

No.	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	47-48	7	23,3%	30	100%
2.	45-46	20	66,7%	23	76,7%
3	43-44	3	10%	3	10%
Total		30	100		



Grafik 3: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

Tabel 11 dan grafik di atas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat skor 43-44 ada 3 siswa, siswa yang mendapat skor 45-46 ada 20 siswa, dan siswa yang mendapat skor 47-48 ada 7 siswa.

Sementara itu, dalam kategori kecenderungan perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol, terdapat 2 siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi. Selengkapnya dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini.

Tabel 12: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	Rendah	<45	3	10%	30	100%
2.	Sedang	45 sd 47	25	83,3%	27	90%
3.	Tinggi	> 47	2	6,7%	2	6,7%
Total			30	100		

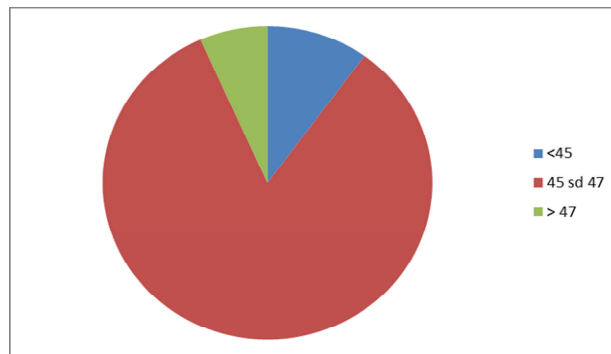
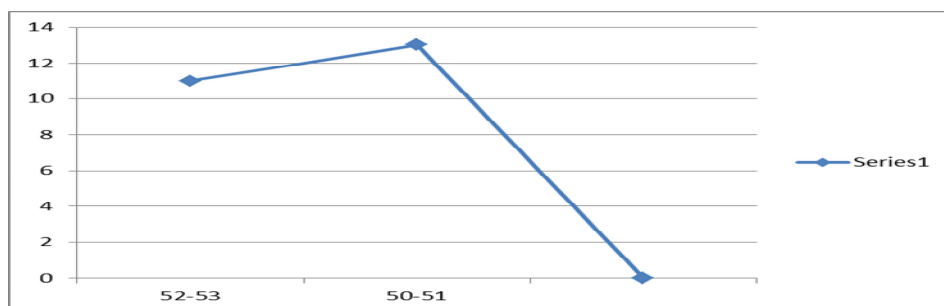


Diagram 3: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol

Selain 2 siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi, tabel 12 dan diagram 3 di atas juga menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa yang skornya masuk kategori rendah dan 25 siswa yang masuk ke dalam kategori sedang. Adapun untuk distribusi frekuensi perolehan skor post-test kemampuan bermain peran kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 13 dan grafik 4 di bawah ini.

Tabel 13: Distribusi Frekuensi Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	54-55	6	20%	30	100%
2.	52-53	11	36,7%	24	80%
3.	50-51	13	43,3%	13	43,3%
Total		30	100		



Grafik 4: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel 13 dan grafik 4 di atas, diketahui bahwa siswa yang mendapat skor 50-51 ada 13 siswa, siswa yang mendapat skor 52-53 ada 11 siswa, siswa yang mendapat skor 15-16 ada 4 siswa, dan siswa yang mendapat nilai 54-55 ada 6 orang siswa.

Sementara itu, berdasarkan data statistik yang diperoleh dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *post-test* kemampuan bermain peran kelompok eksperimen dalam tabel di bawah ini.

Tabel 14 : Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Persentase Frekuensi Kumulatif
1.	Rendah	< 52	6	20%	30	100%
2.	Sedang	52 sd 53	11	36,7%	24	80%
3.	Tinggi	> 53	13	43,3%	13	43,3%
Total			30	100		

Tabel 14 di atas dapat disajikan dalam bentuk pie sebagai berikut.

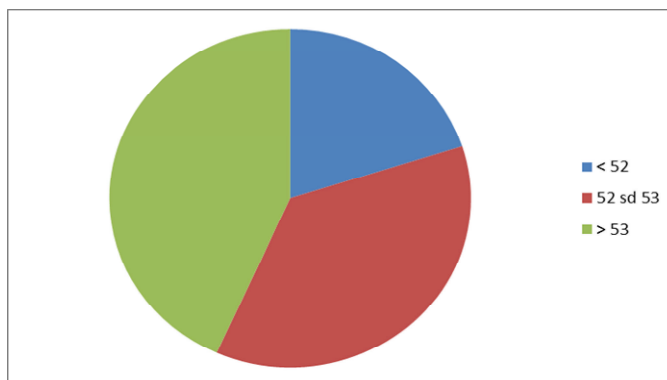


Diagram 4: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Eksperimen

Dari tabel 14 serta diagram pie di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 6 siswa yang skornya masuk kategori rendah, 11 siswa yang masuk ke dalam kategori sedang, dan 13 siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi.

c. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

Agar mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, media, modus, dan standar deviasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen baik pada saat *pre-test* maupun *post-test* kemampuan bermain peran, semuanya disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 15: Perbandingan Data Statistik *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N	30	30	30	30
Skor Terendah	38	38	44	50
Skor Tertinggi	43	43	48	55
Mean	41,37	41,50	45.70	52.93
Md	42,00	42,00	45.50	53.00
Mo	42	41	45	54
SD	1,326	1,306	1.088	1.437

Tabel 15 di atas menunjukkan bahwa terjadi kenaikan skor rata-rata hitung pada kelompok kontrol sebesar 4,33, sedangkan pada kelompok eksperimen terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 11,43. Selisih kenaikan skor rata-rata hitung antara kedua kelompok sebesar 7,1. Tabel 15 di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berikut.

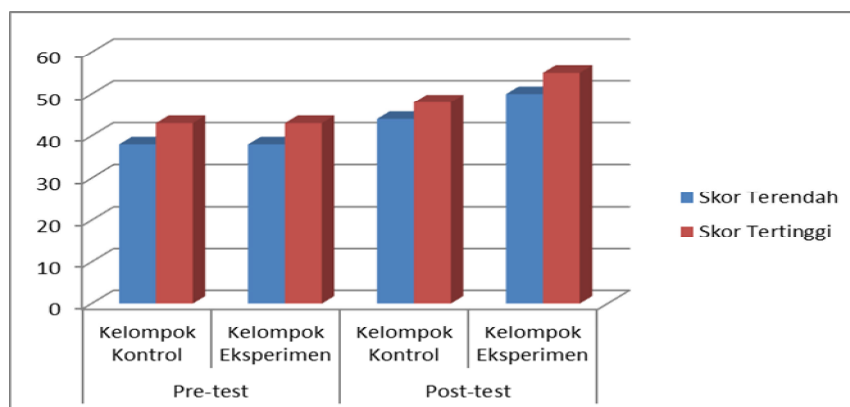


Diagram 5: Perbandingan Data Statistik *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Baik tabel 15 maupun diagram batang di atas, dapat dibandingkan skor antara perlakuan *pre-test* dan pada saat *post-test* pada pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Pada saat *pre-test* pembelajaran bermain peran pada kelompok eksperimen, skor terendah 38 dan skor tertinggi 43, sedangkan pada saat *post-test* pembelajaran bermain peran, skor tertinggi 55 dan skor terendah 50. Pada saat *pre-test* pembelajaran diskusi kelompok kontrol, skor tertinggi 43 dan skor terendah 38, sedangkan pada waktu *post-test* kelompok kontrol diperoleh hasil bahwa skor tertinggi 48 dan skor terendah 44.

Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di atas dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan baik dilihat dari nilai tertinggi pada saat *pre-test* sampai *post-test* maupun nilai terendah pada saat *pre-test* sampai *post-test*. Untuk kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan skor baik pada saat *pre-test* sampai *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen mengalami peningkatan jumlah skor, baik skor tertinggi maupun skor terendah.

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan data, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan sebagai syarat untuk melakukan uji hipotesis dengan uji-t. Adapun hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians adalah sebagai berikut.

a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran data ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Hasil uji coba normalitas sebaran data ini diuji dengan menggunakan bantuan SPSS. 16.0. Dari hasil uji menggunakan bantuan SPSS 16.0. diperoleh nilai sig. (2-tailed) pada *kolmogorov smirnov* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Syarat sebuah data berdistribusi normal apabila nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh dari perhitungan lebih besar dari signifikansi 5% (0,050).

1. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan Bermain Peran kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Sig. (2-tailed) Kolmogorov Smirnov	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelompok kontrol	0,119	sig 0,119 > 0,050 : normal
<i>Pre-test</i> kelompok eksperimen	0,271	sig 0,271 > 0,050 : normal

Terlihat bahwa sebaran data kedua kelompok tersebut normal karena signifikansinya lebih besar dari signifikansi 5% (sig. (2-tailed) > 0,050). Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *pre-test* kedua kelompok dengan menggunakan program SPSS.16.0 dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.

Berikut tabel rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan bermain peran kelompok kontrol dan eksperimen

Tabel 17: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	Sig. (2-tailed) Kolmogorov Smirnov	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok kontrol	0,063	sig 0,063 > 0,050 : normal
<i>Post-test</i> kelompok eksperimen	0,163	Sig 0,163 > 0,050 : normal

Uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat terlihat bahwa sebaran data kedua kelompok tersebut normal karena signifikansinya lebih besar dari

signifikansi 5% (sig. (2-tailed) > 0,050). Hasil perhitungan uji normalitas sebaran data *post-test* kedua kelompok dengan menggunakan program SPSS.16.0 dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kemampuan bermain peran pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat diketahui bahwa data-data yang dikumpulkan dari *pre-test* maupun *post-test* siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta dalam pembelajaran bermain peran menunjukkan distribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas Varians

Selain menguji normalitas sebaran data, dalam uji persyaratan data juga dilakukan uji homogenitas varians. Dengan bantuan program SPSS.16. diperoleh skor-skor yang menunjukkan varians yang homogen. Syarat sebuah varians dikatakan homogen apabila sigifikansinya lebih besar dari signifikansi 5% (0,05).

1. Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varians data *pre-test* (*levene statistic*) dengan bantuan program SPSS.16. disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 18: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i> Bermain Peran	0.002	1	58	0.963	Sig 0, 963 > 0,050 : homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas dengan program SPSS. 16.0 di atas, dapat diketahui bahwa signifikansinya ialah 0,963. Dengan demikian, data *pre-test* kemampuan bermain peran dalam penelitian mempunyai varians yang homogen karena signifikansinya lebih besar dari sig 5% (sig: 0,963 > 0,050). Hasil perhitungan uji homogenitas varians data *pre-test* kemampuan bermain peran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran

Rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas varians data *post-test* (*levene statistic*) dengan bantuan program SPSS.16. disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 19: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS. 16.0 Uji Homogenitas Varians Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran

Data	<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig	Keterangan
<i>Post-test</i> Bermain Peran	3.323	1	58	0,073	Sig 0,073 > 0,050 : homogen

Dilihat dari tabel rangkuman hasil perhitungan uji homogenitas dengan program SPSS. 16.0 di atas, dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,073. Dengan demikian, data *post-test* kemampuan bermain peran dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen karena signifikansinya lebih besar dari sig 5% (sig: 0,073 > 0,050). Hasil perhitungan uji homogenitas varians data *post-test* kemampuan bermain peran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3. Hasil Analisis Data untuk Pengujian Hipotesis

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan sekaligus menguji keefektifan strategi pemodelan dalam bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Analisis data tersebut dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS.16.0. Dalam penelitian ini, syarat sebuah data dikatakan signifikan apabila nilai $t_h > t_{tb}$ pada taraf signifikansi 5% (0,05).

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “Ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan.” Rumus statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah uji-t dengan menggunakan komputer program SPSS.16.0. Hasil perhitungan selengkapnya tentang pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 20: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	df	Keterangan
<i>Post-test</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	21.986	2,000	58	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (21.986 > 2,000) : signifikan

Dalam menguji hipotesis yang pertama yang berbunyi “Ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan” harus melihat hasil uji-t pada data skor *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Berdasarkan tabel di atas, diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 21.986, dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 21.986 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%). Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Tidak ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “Ada perbedaan kemampuan bermain peran antara siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan” **diterima**.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah “Penggunaan strategi pemodelan efektif dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta”. Perhitungan pada hipotesis kedua ini menggunakan uji-t dengan bantuan komputer program SPSS.16.0. Dalam penelitian ini, syarat sebuah data dikatakan signifikan apabila nilai $t_h > t_{tb}$ pada taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil perhitungan selengkapnya tentang pengujian hipotesis tersebut dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada lampiran. Adapun rangkuman hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 21: Rangkuman Hasil Uji-t *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen Kemampuan Bermain Peran

Data	t.hitung	t.tabel	Df	Keterangan
<i>Pre-test-Post-test</i> Kontrol	13.842	2,000	58	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (13.842 > 2,000) : signifikan
<i>Pre-test-Post-test</i> Eksperimen	32.247	2,000	58	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (32.247 > 2,000) : signifikan

Rangkuman hasil perhitungan skor *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol pada tabel di atas, dapat diketahui besar t_{hitung} (t_h) adalah 13.842, dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 13.842 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%), sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh diperoleh besar t_{hitung} (t_h) adalah 32.247, dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut

lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 13.842 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%).

Berdasarkan hasil perhitungan skor skor *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen di atas, dapat diketahui bahwa hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “Penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta tidak lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan” **diterima**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan memperlihatkan adanya keefektifan penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta. Keefektifan tersebut dapat diketahui dengan cara menghubungkan kondisi awal dan kondisi akhir dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan.

1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Sebelum diadakan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran bermain peran kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta dengan menggunakan strategi pemodelan, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kegiatan *pre-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran bermain peran.

Kegiatan *pre-test* kelompok eksperimen dilaksanakan Jumat, 18 April 2014, sedangkan kegiatan *pre-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada Senin, 14 April 2014. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA 5 yang melaksanakan *pre-test* pada jam pelajaran ke 1 dan 2. Kelas kontrol yaitu kelas XI IPA II yang melaksanakan *pre-test* pada jam pelajaran ke 1 dan 2. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan setelah diadakan tes populasi di luar sampel yaitu kelas XI IPA 1 pada Sabtu, 12 April 2014.

Kegiatan *pre-test* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diadakan dalam bentuk praktek bermain peran dengan alur singkat. Praktek kegiatan bermain peran pada kedua kelas tersebut dilakukan secara berkelompok, akan tetapi penilaian yang dilakukan bersifat individu. Situasi kegiatan siswa pada saat *Pre-test* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2: Situasi kelas saat *Pre-test* pada Siswa Kelompok Eksperimen

Kesulitan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang paling menonjol terletak pada *blocking*. Dari kedua kelompok tersebut, terdapat beberapa siswa yang masih membelakangi penonton saat pementasan bermain peran di depan kelas. Gambar 2 di atas merupakan salah satu gambar yang disajikan sebagai bukti masih kurangnya siswa dalam penguasaan *blocking* pada saat *pre-test*.



Gambar 3: Situasi kelas saat *Pre-test* pada Siswa Kelompok Kontrol

Selain kesulitan melakukan *blocking* yang baik dalam pementasan bermain peran, beberapa siswa juga masih kesulitan dalam menggunakan mimik dan ekspresi yang tepat dalam pementasan. Siswa sulit percaya diri untuk memerankan tokoh yang dipilihnya. Hal tersebut tampak pada salah satu gambar yang telah disajikan di atas. Gambar tersebut merupakan dokumentasi ketika seorang siswa pada salah satu kelompok kelas memerankan situasi riang, namun kenyataannya salah satu siswa masih tegang sehingga ekspresi wajah yang diperankan masih belum sesuai.

Setelah diadakan kegiatan *pre-test*, diperoleh hasil skor para siswa. Skor rerata pembelajaran bermain peran pada siswa kelompok eksperimen sebesar 41.50 dan skor rerata pembelajaran bermain peran pada siswa kelompok kontrol sebesar 41.37. Setelah itu diadakan uji-t untuk membandingkan nilai *pre-test* kelas eksperimen dan nilai *pre-test* kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan awal bermain peran siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun rangkuman data *pre-test* hasil perhitungan uji-t disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 22: Rangkuman Hasil Perhitungan SPSS.16.0. dengan Uji-t Data *Pre-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	Df	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelompok Kontrol dan Eksperimen	0.392	2,000	58	$t_{hitung} < t_{tabel}$ (0.392 < 2,000) : tidak signifikan

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} lebih kecil daripada nilai t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$). Nilai t_{hitung} dengan df 58 pada taraf signifikansi 5 % sebesar 0.392 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,000. Adapun data dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara pembelajaran bermain peran awal (*pre-test*) masing-masing siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal bermain peran kedua kelompok tersebut sama.

2. Perbedaan Antara Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang Diberi Pembelajaran dengan Menggunakan Strategi Pemodelan dan Tanpa Strategi Pemodelan

Hasil perhitungan uji-t skor *Pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan siswa dalam pembelajaran bermain peran antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hal tersebut berarti kedua kelompok tersebut berangkat dari titik tolak yang sama. Setelah kedua kelompok tersebut dianggap tidak ada perbedaan kemampuan bermain peran, kedua kelompok tersebut diberi perlakuan.

Pada kelompok eksperimen, siswa mendapat perlakuan berupa pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan sebanyak empat kali perlakuan. Dengan menggunakan strategi pemodelan, siswa menjadi lebih mudah dalam berdialog karena siswa dituntut untuk kreatif dalam

menciptakan dialog sesuai dengan kapasitas mereka. Adapun manfaat lain yang didapat dari strategi pemodelan yaitu siswa lebih percaya diri, hal tersebut dikarenakan siswa dituntut untuk menciptakan dan mengembangkan skenario secara berkelompok dari topik yang diberikan oleh guru.

Kelompok siswa pada kelas eksperimen berjumlah enam kelompok. Adapun topik yang diberikan guru kepada setiap kelompok siswa selama proses perlakuan hingga *post-test* berjumlah enam topik. Selama proses perlakuan hingga *post-test* (enam kali pertemuan), setiap topik akan dipentaskan oleh kelompok yang berbeda. Hal tersebut dilakukan agar setiap kelompok siswa eksperimen mendapat perlakuan yang sama, sehingga semua kelompok mengalami apa yang sudah dipentaskan kelompok lainnya. Berikut situasi kelas saat salah satu kelompok kelas eksperimen melakukan pementasan.



Gambar 4. Situasi Kelas Saat Tahap perlakuan pada Kelompok Eksperimen.

Gambar 4 di atas merupakan potret kegiatan kelompok lima pada tahap eksperimen. Skenario dari pementasan dikembangkan dari topik yang diberikan

guru, yaitu “Nasehat orang tua atas ketiga anaknya yang ketahuan membolos sekolah”. Pada gambar tersebut, tampak seorang siswa sedang menunjuk salah seorang siswi, siswi tersebut sedang memeragakan remaja putri yang sering membolos sekolah. Adapun siswa yang menunjuk siswi tersebut sedang memeragakan kakak dari remaja putri yang juga sering membolos sekolah. Siswa lain dari kelompok tersebut memeragakan orang tua dari remaja putri dan laki-laki.

Potret dari situasi pentas di atas menggambarkan bahwa orang tua dari kedua anak tersebut sedang memarahi mereka, sedangkan kakak dari remaja putri tersebut justru menuduh remaja putri sebagai provokator yang mengajaknya membolos sekolah. Solusi dari konflik yang mereka pentaskan yaitu pengakuan atas kesalahan dari kedua anak tersebut. Adapun seringnya mereka membolos dikarenakan mencari uang secara sembunyi-sembunyi untuk menambah pengobatan ibu mereka yang sakit *stroke*.

Sementara itu pada kelompok kontrol, siswa mendapatkan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan. Strategi yang digunakan merupakan strategi konvensional yang digunakan guru dalam pembelajaran bermain peran. Langkah-langkah pembelajaran bermain peran pada kelas kontrol yaitu kelompok siswa menerima naskah drama dengan alur yang singkat dari guru, menghafal dialog, menghayati karakter tokoh, berlatih, dan pentas di depan kelas.



Gambar 5. Situasi Kelas Saat Tahap perlakuan pada Kelompok Kontrol

Gambar di atas merupakan situasi kelas kontrol saat sedang latihan. Adapun siswa-siswa yang tampak pada gambar tersebut merupakan kelompok dua yang memerankan naskah “Membeli Keajaiban”. Naskah drama tersebut merupakan hasil dari tugas yang dikerjakan oleh siswa pada kompetensi dasar sebelumnya. Adapun anggota dari kelompok tersebut berjumlah sama dengan kelompok lainnya, yaitu berjumlah 6 kelompok. Masing-masing kelompok mementaskan judul yang berbeda. Naskah drama “Membeli Keajaiban” dapat dilihat di lampiran.

Dapat dilihat perbedaan berdasarkan penjabaran dari langkah-langkah pembelajaran kedua kelas di atas. Pada kelompok eksperimen, siswa dikondisikan untuk berkreasi menggunakan imajinasi mereka dalam menciptakan skenario-skenario pendek dari topik-topik yang diberikan guru. Pada kelompok kontrol, siswa dikondisikan untuk menghafal naskah drama yang diberikan guru, menghayati tokoh lakon, dan berlatih hingga mementaskannya di depan kelas.

Langkah terakhir setelah mendapat perlakuan, kedua kelompok diberikan *post-test*. Pemberian *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain peran siswa setelah diberi perlakuan. Selain hal tersebut, kegiatan *post-test* pembelajaran bermain peran bermanfaat untuk membandingkan skor awal dan skor akhir siswa. Apakah hasil *post-test* siswa hasilnya sama dengan *pre-test*, lebih meningkat dibandingkan *pre-test* atau lebih rendah dibandingkan *pre-test*.

Perbedaan pembelajaran bermain peran antara kelompok eksperimen dengan menggunakan strategi pemodelan dan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi pemodelan diketahui dengan rumus uji-t. Analisis Uji-t ialah untuk mengetahui perbedaan kemampuan bermain peran antara kelompok eksperimen dengan menggunakan strategi pemodelan dan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi pemodelan.

Setelah siswa kelompok eksperimen mendapat pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan, skor tes akhir siswa pada pembelajaran bermain peran mengalami peningkatan, sedangkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi pemodelan mengalami peningkatan yang kecil. Rerata tes awal (*pre-test*) kelompok eksperimen sebesar 41.50 dan rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 52.93. Data *pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok eksperimen memiliki skor terendah 38 dan skor tertinggi 43, sedangkan pada saat *post-test* diperoleh skor terendah 50 dan skor tertinggi 55.

Sementara itu, pada kelompok kontrol diketahui bahwa skor rerata tes awal (*pre-test*) sebesar 41.37 dan skor rerata tes akhir (*post-test*) sebesar 45.70.

Data *pre-test* pembelajaran bermain peran kelompok kontrol memiliki skor terendah 38 dan skor tertinggi 43, sedangkan pada saat *post-test* diperoleh skor terendah 44 dan skor tertinggi 48. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol terjadi sedikit peningkatan skor baik skor terendah dan tertinggi pada saat *pre-test* maupun pada saat *post-test*. Selain itu, dari hasil perhitungan data di atas diketahui bahwa kelas yang mengalami peningkatan yaitu kelas kelompok eksperimen, yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan strategi pemodelan.

Hal ini membuktikan adanya perbedaan kemampuan bermain peran pada siswa yang diajar dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan strategi pemodelan. Dengan demikian, adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa strategi pemodelan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta dibandingkan dengan strategi konvensional yang biasa dipakai oleh guru.

3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Strategi Pemodelan Dalam Pembelajaran Bermain Peran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta

Strategi pemodelan merupakan strategi yang menuntun siswa untuk menciptakan skenario secara mandiri dan menentukan bagaimana mereka ingin menggambarkan karakter tokoh yang ada di benak mereka secara spontanitas. Kemandirian dalam menentukan karakter tokoh berfungsi untuk menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap calon pemain, mengasah daya cipta

daya khayal dan keterampilan bermain calon aktor secara spontan di atas panggung. Dengan demikian, siswa tidak hanya terpaku pada hafalan dialog pada naskah, tetapi dapat berapresiasi sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas dalam memerankan lakon.

Keaktifan kelompok eksperimen di dalam kelas terlihat begitu hidup dan antusias dalam belajar bermain peran dibandingkan dengan kelompok kontrol. Siswa kelompok eksperimen dapat menerima dengan baik materi yang diberikan oleh guru dan lebih aktif mengajukan pertanyaan tentang materi drama yang belum mereka pahami. Keaktifan siswa tidak hanya terfokus pada pertanyaan mengenai materi-materi yang belum mereka pahami. Akan tetapi, keaktifan siswa juga terlihat pada saat mereka berlatih bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan. Pemberian strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran mempermudah siswa untuk menuangkan ide-ide dan merangkai kata dalam dialognya.

Guna membuktikan keefektifan penggunaan strategi pemodelan dalam pembelajaran bermain peran, maka dilakukan analisis menggunakan uji-t. Analisis uji-t tersebut dilakukan pada data *post-test* baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji-t tersebut dapat dilihat pada berikut.

Tabel 23 :Perbandingan Hasil Uji-t Data *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Bermain Peran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t.hitung	t.tabel	df	Keterangan
<i>Pre-test-Post-test</i> Kontrol	13.842	2,000	58	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (13.842 > 2,000) : signifikan
<i>Pre-test-Post-test</i> Eksperimen	32.247	2,000	58	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (32.247 > 2,000) : signifikan

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui perolehan hasil skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dengan besar t_{hitung} (t_h) adalah 32.247 dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 32.247 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%), sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh besar t_{hitung} (t_h) adalah 13.842 dengan df 58 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} (t_{tb}) sebesar 2,000. Nilai t_h dalam perhitungan tersebut lebih besar dari nilai t_{tb} pada signifikansi 5% ($t_h : 13.842 > t_{tb} : 2,000$ pada signifikansi 5%).

Perbandingan dari hasil skor *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji-t pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tersebut, diketahui bahwa terjadi perbedaan perolehan skor pada kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran bermain peran dengan menggunakan strategi pemodelan memiliki peningkatan kemampuan bermain peran dibandingkan pada kelompok kontrol, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran bermain peran tanpa strategi pemodelan.

Hasil perhitungan skor *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji-t di atas, diketahui bahwa skor kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Dengan demikian, hal tersebut membuktikan bahwa strategi pemodelan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta dibandingkan strategi konvensional yang digunakan oleh guru.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, tetapi masih ada beberapa keterbatasan penelitian dalam penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Ruang kelas eksperimen dan kontrol memiliki *space* yang sangat sempit, sehingga guru dan siswa bekerja sama menata ruang kelas terlebih dahulu agar efektif untuk mengadakan pentas. Hal tersebut mengurangi waktu jam pembelajaran. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan mengurangi beberapa menit proses saling menanggapi antar kelompok pentas pada pementasan yang telah dilakukan.
2. Beberapa siswa sudah merasa paham dengan materi yang diajarkan, sehingga beberapa siswa tersebut terkesan menyepelekan materi pembelajaran. Hal tersebut justru merugikan rekan satu kelompoknya, karena dengan sikap menyepelekan tersebut timbul ketidakseriusan dalam diskusi kelompoknya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan antara pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diajar dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan strategi pemodelan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0. yaitu *uji-t*. Dari hasil *uji-t* tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta yang diajar dengan menggunakan strategi pemodelan dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi pemodelan.
2. Pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Yogyakarta dengan menggunakan strategi pemodelan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain peran tanpa menggunakan strategi pemodelan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai t_{hitung} sebesar 32.247 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} sebesar 2,000 dengan db 58 pada taraf signifikansi 5% untuk kelompok eksperimen.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Strategi pemodelan dapat digunakan oleh guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia di SMA Negeri 9 Yogyakarta sebagai salah satu alternatif untuk strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bermain peran.
2. Strategi pemodelan dapat menarik minat dan memotivasi siswa sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran bermain peran. Penggunaan strategi pemodelan sebagai langkah-langkah pembelajaran dapat menjadi inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran.
3. Strategi pemodelan dapat meningkatkan keterampilan bermain peran siswa dengan sebuah demonstrasi yang secara langsung melatih siswa dalam memainkan karakter tokoh, gerak-gerik, mimik, dan intonasi, sesuai dengan watak tokoh dalam drama.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti dapat menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia SMA Negeri 9 Yogyakarta dapat memanfaatkan strategi pemodelan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran bermain peran karena strategi tersebut terbukti lebih efektif dalam pembelajaran bermain peran.

2. Dalam mengajarkan bermain peran, guru harus memperhatikan teori-teori tentang drama itu sendiri terutama pada unsur-unsur drama sehingga siswa tidak hanya baik dalam praktik bermain peran namun juga baik dalam penguasaan teori drama.
3. Guru hendaknya mengajak siswa memainkan karakter tokoh yang berlawanan dengan karakter siswa itu sendiri sehingga siswa mendapatkan pengalaman dalam merasakan hal yang baru dan asing dalam dirinya.
4. Guru juga harus menegaskan topik dan amanat yang relevan terhadap permasalahan sosial sehingga siswa dengan tuntunan guru dapat mengambil hal positif dalam pembelajaran drama yang dialaminya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Baihaqi, Imam. 2010. *Peningkatan Keterampilan Bermain Drama Dengan Metode Role Playing Pada Kelompok Teater Kenes SMP Negeri 4 Yogyakarta (Penelitian Tindakan Kelas)*. Skripsi S1. Yogyakarta.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2010. *Drama: Sejarah, Teori dan Penerapan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode & Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Buana Pustaka
- Gani, Rizanur. 1988. *Pengajaran Sastra Indonesia-Respons dan Analisis*. Padang: Penerbit Dian Dinamika Press.
- Harymawan, RMA. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Moeljono, St. 1988. *Tentang Drama Dan Tentang Puisi*. Madiun: Penerbit Widya Mandala.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi Ketiga*. Yogyakarta: BPFE.
- , 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmani, A. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: PT Gramedia Jakarta.
- Rendra, WS. 1976. *Tentang Bermain Drama (Catatan Elementer Bagi Calon Pemain)*. Jakarta: Pustaka Raya.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sriyono, dkk. 1992. *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyarto & Mahmudah, Umi M.Sc. 2012. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS 17*. Yogyakarta: MIPA UAD Press.

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA

-----, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sulaeman, wahyu.1982. *Seni Drama*. Jakarta Selatan: Penerbit PT Karya Uni Press

Waluyo, Herman J. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: PT Hanindita Graha Widya.

Wiyanto, Asul. 2002. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: PT Gramedia Widiasrama Indonesia.

Lampiran 1

Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronbach

```
RELIABILITY /VARIABLES=aspek1 aspek2 aspek3 aspek4 aspek5 aspek6
aspek7 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.805	7

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pelafalan dan Dialog	37.57	7.978	.430	.799
Intonasi	37.53	6.533	.666	.755
Penjedaan	37.47	7.499	.612	.767
Mimik dan Ekspresi	36.97	7.964	.550	.779
Gaya dan gestur	37.27	7.513	.687	.757
Penghayatan	37.33	7.333	.809	.740
Blocking dan moving	37.07	8.547	.199	.847

Lampiran 2
**SKOR NILAI *PRE-TEST*
KELOMPOK EKSPERIMEN**

No	Kode Siswa	Aspek yang dinilai							Skor Total
		Pelafalan Dialog	Intonasi	Penjedaan	Mimik dan Ekspresi	Gaya dan Gestur	Penghayatan	<i>Blokcking dan Moving</i>	
1	K1	7	6	6	5	6	6	6	42
2	K2	6	7	6	6	7	6	5	43
3	K3	7	6	7	6	5	6	5	42
4	K4	7	7	5	5	6	5	5	40
5	K5	6	6	7	6	5	6	5	41
6	K6	5	6	7	5	6	5	7	41
7	K7	7	7	6	5	6	5	7	43
8	K8	5	5	6	5	6	6	6	39
9	K9	7	6	7	5	5	6	5	42
10	K10	6	7	6	6	5	5	6	41
11	K11	6	6	7	5	6	7	5	42
12	K12	7	5	6	6	6	5	6	41
13	K13	5	6	5	6	6	5	5	38
14	K14	6	6	5	6	6	7	6	43
15	K15	7	7	5	6	5	6	7	43
16	K16	6	6	6	7	5	6	5	40
17	K17	7	5	6	7	5	6	6	42
18	K18	5	6	5	6	7	6	5	40
19	K19	7	7	6	6	6	6	5	43
20	K20	6	6	5	6	7	5	6	41
21	K21	7	6	6	6	5	5	6	41
22	K22	6	7	6	5	6	6	6	42
23	K23	6	5	6	6	6	6	6	41
24	K24	6	7	6	5	6	5	5	40
25	K25	7	5	6	6	5	6	7	42
26	K26	7	6	6	5	6	6	6	42
27	K27	7	7	6	5	6	6	6	43
28	K28	6	6	7	6	7	6	5	43
29	K29	7	7	6	6	6	6	5	43
30	K30	6	6	6	5	6	6	6	41
Jumlah		190	185	180	170	175	173	171	1245
Rata-rata (mean)		6,33	6,17	6,00	5,67	5,83	5,77	5,7	41,5

Lampiran 3

**SKOR NILAI *POST-TEST*
KELOMPOK EKSPERIMEN**

No	Kode Siswa	Aspek yang dinilai							Skor total
		Pelafalan Dialog	Intonasi	Penjedaan	Mimik dan Ekspresi	Gaya dan Gestur	Penghayatan	<i>Blocking dan Moving</i>	
1	K1	8	9	7	8	8	7	8	55
2	K2	8	7	8	7	7	7	8	52
3	K3	8	8	8	8	7	7	8	54
4	K4	8	8	9	8	7	7	7	54
5	K5	7	8	9	7	7	7	8	53
6	K6	7	8	9	7	7	6	8	52
7	K7	8	7	8	6	7	7	7	50
8	K8	8	7	8	8	8	8	8	55
9	K9	8	9	8	7	7	7	8	54
10	K10	7	8	8	7	8	8	8	54
11	K11	7	8	9	8	7	7	8	54
12	K12	8	7	8	7	7	6	8	51
13	K13	8	7	8	7	8	7	8	53
14	K14	8	8	9	7	7	7	8	54
15	K15	9	8	7	8	7	7	8	54
16	K16	8	9	8	7	7	7	8	54
17	K17	8	9	7	7	7	6	7	51
18	K18	8	8	8	7	7	8	8	54
19	K19	7	8	8	7	7	8	8	53
20	K20	8	7	8	8	7	7	8	53
21	K21	8	8	7	7	7	6	8	51
22	K22	7	8	8	7	7	7	8	52
23	K23	8	8	7	7	7	6	8	51
24	K24	7	7	8	8	8	7	7	52
25	K25	8	8	8	7	8	8	8	55
26	K26	8	8	7	8	8	7	7	53
27	K27	8	9	7	7	7	7	7	52
28	K28	8	9	7	8	8	7	8	55
29	K29	7	8	8	7	7	7	8	52
30	K30	8	8	7	7	6	8	7	51
Jumlah		233	239	236	219	217	211	233	1588
Rata-rata (mean)		7,77	7,97	7,87	7,3	7,23	7,03	7,77	52,93

Lampiran 4
**SKOR NILAI *PRE-TEST*
KELOMPOK KONTROL**

No	Kode Siswa	Aspek yang dinilai							Skor Total
		Pelafalan Dialog	Intonasi	Penjedaan	Mimik dan Ekspresi	Gaya dan Gestur	Penghayatan	<i>Blocking dan Moving</i>	
1	K1	7	6	6	5	6	5	7	43
2	K2	7	6	7	5	5	7	6	43
3	K3	7	7	6	6	5	5	5	41
4	K4	7	6	7	7	5	5	6	43
5	K5	7	6	6	5	6	6	5	41
6	K6	7	6	6	5	5	5	5	39
7	K7	7	5	6	6	6	6	6	42
8	K8	6	6	7	5	5	6	7	42
9	K9	7	6	6	5	5	7	6	42
10	K10	6	7	6	5	5	5	7	41
11	K11	7	6	6	5	5	5	6	40
12	K12	7	5	7	5	5	6	5	40
13	K13	7	6	5	6	6	6	5	41
14	K14	6	5	6	6	5	5	6	39
15	K15	7	6	6	6	6	6	6	43
16	K16	7	6	6	5	5	5	7	41
17	K17	7	6	6	6	5	5	6	41
18	K18	6	6	7	5	5	6	7	42
19	K19	6	7	6	5	5	5	7	41
20	K20	6	5	7	7	5	7	5	42
21	K21	7	5	6	5	5	4	6	38
22	K22	7	6	7	5	5	7	6	43
23	K23	7	6	6	6	5	5	7	42
24	K24	7	6	6	5	5	6	5	40
25	K25	7	6	7	7	6	5	5	43
26	K26	7	7	5	6	5	5	5	40
27	K27	6	6	7	5	5	6	7	42
28	K28	6	7	6	6	5	5	7	42
29	K29	6	6	7	6	5	5	7	42
30	K30	5	6	6	7	6	6	6	42
Jumlah		199	180	188	168	157	167	181	1241
Rata-rata (mean)		6,63	6,00	6,27	5,6	5,23	5,57	6,03	41,37

Lampiran 5
**SKOR NILAI *POST-TEST*
KELOMPOK KONTROL**

No	Kode Siswa	Aspek yang dinilai							Skor Total
		Pelafalan Dialog	Intonasi	Penjedaan	Mimik dan Ekspresi	Gaya dan Gestur	Penghayatan	<i>Blocking dan Moving</i>	
1	K1	7	7	7	7	7	8	7	46
2	K2	7	7	7	5	5	7	7	45
3	K3	7	6	7	6	6	7	6	45
4	K4	7	7	7	5	5	7	7	45
5	K5	8	7	7	6	5	7	7	47
6	K6	7	6	6	7	5	7	6	44
7	K7	7	7	8	6	6	7	7	48
8	K8	7	7	7	7	6	7	6	45
9	K9	6	7	7	5	5	8	6	44
10	K10	7	6	7	6	6	8	6	46
11	K11	7	7	6	7	5	6	8	46
12	K12	7	7	7	5	5	7	7	45
13	K13	8	7	8	6	6	6	7	48
14	K14	7	7	7	6	6	7	7	47
15	K15	7	6	7	5	5	8	7	45
16	K16	7	7	7	5	5	8	6	45
17	K17	7	7	7	6	6	7	7	46
18	K18	7	7	7	5	5	7	7	45
19	K19	7	7	7	5	5	7	7	45
20	K20	7	7	7	5	5	9	7	47
21	K21	6	7	7	5	5	8	6	44
22	K22	8	7	7	5	5	8	6	46
23	K23	7	7	7	5	5	7	7	45
24	K24	8	7	7	6	6	7	6	47
25	K25	7	7	7	5	5	8	7	46
26	K26	6	6	7	6	7	6	7	45
27	K27	7	7	7	7	5	7	6	46
28	K28	7	7	7	6	6	7	6	46
29	K29	7	7	7	5	5	7	7	45
30	K30	6	7	7	7	7	6	8	47
Jumlah		210	205	210	172	165	216	201	1371
Rata-rata (mean)		7,00	6,83	7,00	5,73	5,5	7,2	6,7	45,7

Lampiran 6

Distribusi Frekuensi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

```

DATASET ACTIVATE DataSet0. NEW FILE. FREQUENCIES
VARIABLES=pretestkontrol pretesteksperimen posttestkontrol
posttesteksperimen /NTILES=4 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE
MINIMUM MAXIMUM SEMEAN MEAN MEDIAN MODE SKEWNESS SESKEW KURTOSIS
SEKURT /ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

		Statistics			
		pretest kontrol	pretest eksperimen	post test kontrol	post test eksperimen
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
	Mean	41.37	41.50	45.70	52.93
	Std. Error of Mean	.242	.239	.199	.262
	Median	42.00	42.00	45.50	53.00
	Mode	42	41 ^a	45	54
	Std. Deviation	1.326	1.306	1.088	1.437
	Variance	1.757	1.707	1.183	2.064
	Skewness	-.738	-.746	.479	-.249
	Std. Error of Skewness	.427	.427	.427	.427
	Kurtosis	.091	.315	-.358	-1.017
	Std. Error of Kurtosis	.833	.833	.833	.833
	Range	5	5	4	5
	Minimum	38	38	44	50
	Maximum	43	43	48	55
Percentiles	25	40.75	41.00	45.00	52.00
	50	42.00	42.00	45.50	53.00
	75	42.00	43.00	46.25	54.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

pretest kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	3.3	3.3	3.3
	39	2	6.7	6.7	10.0
	40	4	13.3	13.3	23.3
	41	7	23.3	23.3	46.7
	42	10	33.3	33.3	80.0
	43	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

pretest eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	1	3.3	3.3	3.3
	39	1	3.3	3.3	6.7
	40	4	13.3	13.3	20.0
	41	8	26.7	26.7	46.7
	42	8	26.7	26.7	73.3
	43	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

post test kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	44	3	10.0	10.0	10.0
	45	12	40.0	40.0	50.0
	46	8	26.7	26.7	76.7
	47	5	16.7	16.7	93.3
	48	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

post test eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.3	3.3	3.3
	51	5	16.7	16.7	20.0
	52	6	20.0	20.0	40.0
	53	5	16.7	16.7	56.7
	54	9	30.0	30.0	86.7
	55	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 7

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

```
NPAR TESTS    /K-S(NORMAL)=pretestkontrol pretesteksperimen
/STATISTICS DESCRIPTIVES    /MISSING ANALYSIS.
```

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretest kontrol	pretest eksperimen
Normal Parameters ^{a, b}	N	30	30
	Mean	41.37	41.50
	Std. Deviation	1.326	1.306
Most Extreme Differences	Absolute	.217	.182
	Positive	.116	.125
	Negative	-.217	-.182
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.188	.999
Asymp. Sig. (2-tailed)		.119	.271

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

```
NPAR TESTS    /K-S(NORMAL)=posttestkontrol posttesteksperimen
/STATISTICS DESCRIPTIVES    /MISSING ANALYSIS.
```

NPar Tests

[DataSet0]

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		post test kontrol	post test eksperimen
Normal Parameters ^{a, b}	N	30	30
	Mean	45.70	52.93
	Std. Deviation	1.088	1.437
Most Extreme Differences	Absolute	.240	.204
	Positive	.240	.142
	Negative	-.160	-.204
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.315	1.120
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.063	.163

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 8

Hasil Uji Homogenitas Varians

DATASET ACTIVATE DataSet1. ONEWAY hasil BY pretest /STATISTICS
DESCRIPTIVES HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.

Oneway

Descriptives

hasil

	Minimum	Maximum
kontrol	38	43
eksperimen	38	43
Total	38	43

Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.002	1	58	.963

ANOVA

hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.267	1	.267	.154	.696
Within Groups	100.467	58	1.732		
Total	100.733	59			


```
DATASET ACTIVATE DataSet0. ONEWAY hasil BY posttest /STATISTICS
DESCRIPTIVES HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.
```

Oneway

[DataSet0]

Descriptives

hasil

	Minimum	Maximum
kontrol	44	48
eksperimen	50	55
Total	44	55

Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.323	1	58	.073

ANOVA

hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	784.817	1	784.817	483.392	.000
Within Groups	94.167	58	1.624		
Total	878.983	59			

Lampiran 9

Hasil Uji-t antar Kelompok Perlakuan

```

DATASET ACTIVATE DataSet1. T-TEST GROUPS=pretest(1 2)
/MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=hasil /CRITERIA=CI(.95).

```

T-Test

[DataSet1]

Group Statistics

pretest		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	kontrol	30	41.37	1.326	.242
	eksperimen	30	41.50	1.306	.239

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
hasil	Equal variances assumed	.002	.963	-.392	58
	Equal variances not assumed			-.392	57.988

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.696	-.133	.340
	Equal variances not assumed	.696	-.133	.340

DATASET ACTIVATE DataSet0. T-TEST GROUPS=posttest(1 2)
 /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=hasil /CRITERIA=CI(.95).

T-Test

[DataSet0]

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	post test kontrol	30	45.70	1.088	.199
	eksperimen	30	52.93	1.437	.262

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
hasil	Equal variances assumed	3.323	.073	-21.986	58
	Equal variances not assumed			-21.986	54.018

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.000	-7.233	.329
	Equal variances not assumed	.000	-7.233	.329



Hasil Uji-t Sampel Berhubungan

DATASET ACTIVATE DataSet2. NEW FILE. T-TEST GROUPS=kontrol(1 2)
/MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=hasil /CRITERIA=CI(.95).

T-Test

[DataSet3]

Group Statistics

	kontrol	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	pretest	30	41.37	1.326	.242
	post test	30	45.70	1.088	.199

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
hasil	Equal variances assumed	1.021	.316	-13.842	58
	Equal variances not assumed			-13.842	55.866

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.000	-4.333	.313
	Equal variances not assumed	.000	-4.333	.313

```

DATASET ACTIVATE DataSet1. NEW FILE. T-TEST
GROUPS=eksperimen(1 2) /MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=hasil /CRITERIA=CI(.95).

```

T-Test

[DataSet4]

Group Statistics

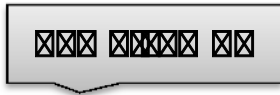
	eksperi men	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	1	30	41.50	1.306	.239
	2	30	52.93	1.437	.262

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
hasil	Equal variances assumed	.602	.441	-32.247	58
	Equal variances not assumed			-32.247	57.484

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
hasil	Equal variances assumed	.000	-11.433	.355
	Equal variances not assumed	.000	-11.433	.355



Hasil Perhitungan Kecenderungan Data

1. *Pre-test* Kontrol

- a. $Mi = 1/2 (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$
 $= 1/2 (43 + 38)$
 $= 1/2 (81)$
 $= 40,5$
- b. $SDi = 1/6 (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
 $= 1/6 (43 - 38)$
 $= 1/6 (5)$
 $= 0,83$
- c. Kategori Rendah : $< Mi - SDi$
 $: < 40,5 - 0,83$
 $: < 39,67$, dibulatkan menjadi < 40
- d. Kategori Sedang : $(Mi - SDi) \text{ sd } (Mi + SDi)$
 $: (40,5 - 0,83) \text{ sd } (40,5 + 0,83)$
 $: 39,67 \text{ sd } 41,33$, dibulatkan menjadi $40 \text{ sd } 41$
- e. Kategori Tinggi : $> Mi + SDi$
 $: > 40,5 + 0,83$
 $: > 41,33$ dibulatkan menjadi > 41

2. *Pre-test* Eksperimen

- a. $Mi = 1/2 (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$
 $= 1/2 (43 + 38)$
 $= 1/2 (81)$
 $= 40,5$
- b. $SDi = 1/6 (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
 $= 1/6 (43 - 38)$
 $= 1/6 (5)$

$$= 0,83$$

- c. Kategori Rendah : $< Mi - SDi$
 $: < 40,5 - 0,83$
 $: < 39,67$, dibulatkan menjadi < 40
- d. Kategori Sedang : $(Mi - SDi) \text{ sd } (Mi + SDi)$
 $: (40,5 - 0,83) \text{ sd } (40,5 + 0,83)$
 $: 39,67 \text{ sd } 41,33$, dibulatkan menjadi $40 \text{ sd } 41$
- e. Kategori Tinggi : $> Mi + SDi$
 $: > 40,5 + 0,83$
 $: > 41,33$ dibulatkan menjadi > 41

c. *Post-test* Kontrol

- a. $Mi = 1/2 (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$
 $= 1/2 (48 + 44)$
 $= 1/2 (92)$
 $= 46$
- b. $SDi = 1/6 (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
 $= 1/6 (48 - 44)$
 $= 1/6 (4)$
 $= 0,67$
- c. Kategori Rendah : $< Mi - SDi$
 $: < 46 - 0,67$
 $: < 45,33$ dibulatkan menjadi < 45
- d. Kategori Sedang : $(Mi - SDi) \text{ sd } (Mi + SDi)$
 $: (46 - 0,67) \text{ sd } (46 + 0,67)$
 $: 45,33 \text{ sd } 46,67$, dibulatkan menjadi $45 \text{ sd } 47$
- e. Kategori Tinggi : $> Mi + SDi$
 $: > 46 + 0,67$
 $: > 46,67$ dibulatkan menjadi > 47

d. *Post-test* Eksperimen

- a. $M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$
 $= \frac{1}{2} (55 + 50)$
 $= \frac{1}{2} (105)$
 $= 52,5$
- b. $SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$
 $= \frac{1}{6} (55 - 50)$
 $= \frac{1}{6} (5)$
 $= 0,83$
- c. Kategori Rendah : $< M_i - SD_i$
 $: < 52,5 - 0,83$
 $: < 51,67 \text{ dibulatkan } < 52$
- d. Kategori Sedang : $(M_i - SD_i) \text{ sd } (M_i + SD_i)$
 $: (52,5 - 0,83) \text{ sd } (52,5 + 0,83)$
 $: 51,67 \text{ sd } 53,33 \text{ dibulatkan menjadi } 52 \text{ sd } 53$
- e. Kategori Tinggi : $> M_i + SD_i$
 $: > 52,5 + 0,83$
 $: > 53,33 \text{ dibulatkan } > 53$

Kisi - kisi Penyusunan Soal Tes Bermain Peran (Kelas Eksperimen)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Jenis Soal
6.1 Menyampai-kan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh	<ul style="list-style-type: none"> • Pelatihan pemahaman karakter • Pelatihan penghayatan dan konsentrasi • Pelatihan olah vokal • Pelatihan penguasaan ruang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan topik yang diberikan oleh guru menjadi skenario pendek • Berlatih <i>blocking</i>, intonasi, pelafalan dialog, penjedaan, ekspresi, gaya, dan penghayatan yang baik • Praktik bermain peran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengembangkan topik yang diberikan guru sesuai imajinasi siswa • Mampu memerankan tokoh dengan pelafalan, intonasi, jeda, gaya, mimik, <i>blocking</i>, dan penghayatan yang baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes soal praktik

Guru Mata Pelajaran

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yogyakarta, 14 April 2014
Peneliti

Yosse Daniel R
07201244102

Kriteria Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	<p>Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>
2.	Intonasi Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan	<p>Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>

		<p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	<p>4-6</p> <p>1-3</p>
6.	<p>Penghayatan</p> <p>Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>
7.	<p>Blocking dan moving</p> <p>Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dapat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i>.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>5-6</p> <p>1-3</p>
Skor Maksimal			70



Tes Pembelajaran Bermain Peran
(Pre-test Kelompok Kontrol & Eksperimen)

Petunjuk Soal

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 orang!
2. Cermati naskah drama yang dibagikan guru!
3. Silahkan latihan bersama kelompokmu untuk kemudian dipentaskan.

*Perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti pelafalan, intonasi, penjedaan, mimik, gestur, penghayatan, dan blocking.

Tes Pembelajaran Bermain Peran
(Post-test Kelompok Kontrol)

Petunjuk Soal

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 orang!
2. Cermati naskah drama yang dibagikan guru!
3. Silahkan latihan bersama kelompokmu untuk kemudian dipentaskan.

*Perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti pelafalan, intonasi, penjedaan, mimik, gestur, penghayatan, dan blocking.

Tes Pembelajaran Bermain Peran
(Post-test Kelompok eksperimen)

Petunjuk Soal

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 orang, kemudian cermati topik dibawah ini!

Kelompok 1: Nasehat orang tua atas ketiga anaknya yang ketahuan membolos sekolah.

Kelompok 2: Demonstran dan petugas keamanan di gedung DPR saat melambungnya bahan pokok pangan.

- Kelompok 3: Histeris sebuah keluarga dalam tragedi perampokan
- Kelompok 4: Sekelompok pemuda yang tersesat ketika mencari rumah seseorang
- Kelompok 5: Proses penangkapan sekelompok pemuda yang sedang bermain judi serta mengonsumsi minuman keras oleh polisi
- Kelompok 6: Perkelahian siswa di sekolah karena mencuri dan nasehat guru BK.

2. Kembangkanlah topik di atas menjadi skenario pendek!
3. Silahkan latihan memeragakan skenario yang kalian buat.
4. Pentaskan di depan kelas!

*Perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti pelafalan, intonasi, penjiwaan, mimik, gestur, penghayatan, dan blocking.

Salah Satu Naskah Drama Kelompok Kontrol

MEMBELI KEAJAIBAN

Angkutan Umum berada tiga mengulirkan roda-rodanya menuju sebuah tempat kumuh. Sekelompok anak berlari riang mengikuti bajaj itu ke salah satu rumah yang ada di daerah itu.

Bajaj itu pun berhenti tepat di depan rumah kumuh yg terbuat dari susunan kardus-kardus bekas dan beratapkan dedaunan.

Kiki = "Ayah, Ibu! Alhimmaya kalian pulang!"

Ibu = "Hahahaha kamu sudah rindu dg kami ya nak?"

Bucak itu segera membantu ibunya masuk. Sementara sang ayah masih berbicara dengan Supir bajaj.

Ayah = "Duh, ya, aku minta maaf. Aku hanya punya uang dua ribu rupiah saja".
(Sambil menyodorkan uang dua ribu yang tampak kecek)

Yono = "Simpan saja, Min. Aku teklus membawamu dan istrimu pulang".

Ayah merasa terharu akan kebaikan Sahabatnya itu. Dan, setelah yono mengendarai bajajnya hingga keluar wilayah kumuh itu, Ayah segera menghampir Ibu yang terbaring lemah di atas tembikan. Kiki yang duduk di sisi ibunya seraya menggenggam tangan sang Ibu yang tersenyum menatapnya. Ibu beralih kepada sosok Sang Ayah yang berada disamping anak semata wayangnya itu.

Ibu = "Ayah sudah membayar yono".

Ayah = "Sudah Bu,". (Sambil mengelus lembut rambut setengah putih dari sang pendamping hidupnya itu.)

Ayah = "Kiki, kamu bisa bermain dulu nak?" "Mungkin ada yang ingin kamu mainkan?"
(Sambil memberikan senyuman hangat kepada sang anak.)

Kiki Hanya Mengangguk. Ia pun berjalan keluar. Dan, ia pun berhenti di ambang pintu yang berupa kain. Sambil memberikan senyum manis kepada sang Ibu. Tapi baru beberapa langkah ia enggan keluar dan memilih untuk mendengarkan pembicaraan kedua orang tuanya.

Ibu = "Aku prihatin kepada Kiki, Bu. Aku tak ingin ia terpukul bila ~~ita~~ tau kalau umurmu
Ayah

Sudah tak lama lagi. (kata Ayah sambil menyebut nama Kiki)
 Ibu: "Jangan Berbicara Seperti Itu Ayah. Ibu tahu Umur Ibu sudah tak lama lagi, tapi jika kita mau berusaha, mungkin Ibu dapat tertolong."
 Ayah: "Ya, mungkin saja itu terjadi! Tapi kita benar-benar membutuhkan keajaiban untuk kesembuhanmu." (kata Ayah berbicara agak keras)
 Kiki: "Hmm, Keajaiban?"

Ia Segera masuk ke dlm Rumah, membuat Orang tuanya terkejut. Tapi, Kiki tak mengadaringnya, Ia mencari-cari sesuatu di dalam kamarnya yang super kecil itu, Hingga Ia mendapati Apa yang dicari.

Kiki: "Aah! Itu dia!"

Kiki mengambilnya dan berlari keluar rumah. Sampai dia pun tiba di sebuah Apotik.

Penjaga Apotik: "Hallo Adek. Ada yang bisa kaka bantu?"

Kiki: "Sebenir, kak!" (Kiki membanting celangannya dan merude isinya, dan tak sabar)
 Kiki: "Saya mau beli keajaiban, kak. Ada? Berapa? Itu Vangnya?" ~~dan ia segera jatuh di atas~~
 kemudian Leme-

Kakak Penjaga Apotik hanya tertawa lembut....

Penjaga Apotik: "Adek, keajaiban ngak ada disini, Jadi Ambil saja Vangnya." (Sambil menyodorkannya kembali kepada Kiki.).

Kiki Merasa kecewa yang mendalam. Ia berpikir apakah Ia bisa menemukan keajaiban itu, dan membawanya pulang Untuk menobong ibunya.

Kiki: "Ah Mungkin di tempat lain Ada!" (ujar Kiki dengan Antusias dan bersemangat kembali).

Kiki kembali melangkahkan kakinya. Terik matahari mengesat kulitnya itu -

Kiki: "Huft Panas! Kenapa Cuacanya bisa Sepanas ini? Dimana pepohonan yang rindang dan Menyejukan? Aku Butuh Meraka!"

Ia Semua disebabkan oleh Orang-orang yang egois, dan tak mengundkan dia

mereka Untuk berpikir!

Langkahnya pun terhenti disebuah Apotik kedua. Ia Bertarap dapat menemukan keajaiban itu. Begitu Semangatnya Ia melangkah, Ia jatuh terpeliset dilantai yang baru dibersihkan.

Dokter Reza = "Astaga, Adek tidak apa-apa?" (kata seorang pria bergar putih)

kiki tnya menggelengkan kepalanya dan kembali berdiri.

Dokter Reza = "Adek, mau beli apa?" (katanya walau sedikit tegas)

kiki = "Saya mau membeli keajaiban, Kak!"

Dokter Reza = "Adek, keajaiban itu bukan untuk dibeli, tapi dicari dengan suatu usaha yang sangat besar. Keajaiban datang kepada orang yang keras berusaha dan tekun dalam berdoa."

kiki = "jadi Begitu?" (seraya menunduk kekar).

kiki = "jadi kiki nggak bisa menolong Ibu, dong?" (matanya mulai berkaca-kaca)

Rasa Gelisah, takut, dan khawatir menyerang dirinya, hingga membuat dadanya terasa sesak.

Dokter Reza = "Mungkin kakak dapat menolong Ibu Adek. Tapi Ibu adek sakit apa?"

kiki = "kiki juga nggak tau. Yang pasti Ayah dan Ibu benar-benar membutuhkan keajaiban."

Dokter Reza = "Kalau begitu kakak boleh datang ke rumah kiki?"

kiki = "Boleh, tapi kakak mau ngapain?"

Dokter Reza hanya tersenyum. Ia segera membawa tanyo dari sebuah ruangan yang ada di apotik itu.

Dokter Reza = "Kakak akan membantu untuk menemukan keajaiban itu. Untuk Sesungguhnya, kiki harus minta kepada yang Maha Kuasa. Kakak hanya sebagai perantaranya, kiki mengerti?"

Mereka menggunakan sebuah Mobil, yg langsung membawanya ke rumah kiki.

Pria itu berjalan bersejajar dg kiki yang nampak lega. Beberapa Rong mata nampak mengikuti arah mobil itu. Sampai tiba di depan rumah kiki.

kiki = "Ayah, Ibu! kiki pulang! Lihatlah, Siapa yang kiki Ajak?" (Sambil berteriak riang)

Ayah = "Waw! Itu Mobil anda. Tuan?"

Dokter Reza = "Ah, pak, tolong jangan panggil saya tuan. Saya Reza, Saya Dokter yang Ingin Menolong Istri Bapak. (Seraya Mengulurkan tangannya).

Ayah = "Ah, Syukurah pak. Tapi Maaf, Dokter. Kami tidak punya Cukup Uang Untuk membayar."

Dokter Reza = "Bapak, Bapak tak perlu membayar Saya. Saya Teklas menolong Istri Bapak. Jadi Bagaimana keadaannya?"

Ayah = "Ah, ya. Saya lupa! Mari Silahkan Masuk."

Beberapa Menit Berlalu

Dokter Segera memeriksa Ibu, Beberapa menit Berlalu, Dokter Reza dan Ayah berjalan keluar Menuju Mobil.

Dokter Reza = "Bapak Istri Bapak terkena kanker stadium 1. Dan Masih dpt diselamatkan dgn Beberapa terapi. Ini kartu nama Saya, Datang Saya ke rumah Sakit yang tertera di dlm sini, tunjukan kartu ini kepada petugarnya. Saya Akan Menyembuhkan Istri Bapak. Tapi Semua Itu Masih berada ditangan Yang Maha Kuasa. Jadi, jgn pernah berhenti Untuk berdoa. (Ujar Dokter dgn ramah dan sopan)

Ayah = "Syukur Alhamdulillah! Terima kasih pak Dokter! Terima kasih!"

Ayah Seraya memeluk Dokter Reza sesaat dan bersujud syukur akan karunia Tuhan. Merekapun datang dan Mengalakan api yang diberibuhkan oleh dokter Reza kemarin. Alhamdulillah, Sesuatu! kanker itu lenyap dan tidak akan kembali lagi! Dokter Reza juga tetap memberikan obat-obatan kepada Ibu agar mengkonsumsinya tepat sesuai dgn waktunya.

Dari Sini, kita mendapatkan pelajaran yang berharga. Terustah berdoa dan berusaha untuk menemukan keajaiban itu. Jangan pernah Menyerah dalam mendptkan sebuah keajaiban, karena sesungguhnya, Keajaiban Itu telah berada di dlm mata kita, bila kita terus berdoa dan berusaha!!!

Lampiran 16
SILABUS

Nama Sekolah : SMAN 9 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI

Semester : 2

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu
6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh	Naskah drama <ul style="list-style-type: none"> • gerak (action) • mimik/ pantomimik • blocking 	<ul style="list-style-type: none"> • Bersahabat/ komunikatif • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan • Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh • Mendiskusikan penyampaian dialog teman 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan • Menghayati watak tokoh yang akan diperankan • Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh 	<p>Jenis Tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu • tugas kelompok <p>Bentuk Instrumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • unjuk kerja • format pengamatan 	6

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014
Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yosse Daniel R
07201244102

Lampiran 17

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(PRE-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL)**

Satuan Pendidikan : SMAN 9 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : XI/Genap

Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar : 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh drama

Indikator :

- Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

B. Karakter siswa yang diharapkan :

- a. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- b. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- c. Tekun (*diligence*)
- d. Tanggung jawab (*responsibility*)
- e. Berani (*courage*)

C. Materi Pembelajaran

- a. Pelatihan pemahaman karakter
- b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
- c. Pelatihan olah vokal
- d. Pelatihan olah tubuh
- e. Pelatihan penguasaan ruang
- f. Materi (terlampir)

D. Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Inkuiri
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

E. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan Pertama**

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdoa, presensi dan pengenalan • Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran • Sebagai apersepsi, guru membimbing siswa memperkuat pengetahuan siswa mengenai drama dengan melakukan tanya jawab 	10 menit

Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p><i>a. Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok 6-7 anggota Guru memberikan naskah drama dengan alur yang singkat pada setiap kelompok siswa <p><i>b. Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Setiap siswa memilih tokoh yang berbeda dengan teman sekelompoknya Siswa menghayati naskah drama dan karakter tokoh yang dipilihnya Siswa berlatih tentang lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi sesuai tokoh yang akan diperankan masing-masing Setiap kelompok melakukan pementasan kecil di depan kelas <p><i>c. Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Kelompok lain menanggapi kelompok yang telah melakukan dialog Guru memberikan umpan balik 	70 Menit
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut Untuk kelompok kontrol: Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok siswa untuk mencari naskah drama beberapa babak, jumlah tokoh disesuaikan dengan jumlah anggota tiap kelompok siswa tersebut. Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 Menit

F. Sumber Belajar

- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahmani, A. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.

G. Penilaian

- a. Teknik : Tes praktik
- b. Bentuk instrumen : Tugas praktik kelompok dan lembar penilaian
- 1) Bentuk soal :
- Kondisikan kelas menjadi 5 kelompok!
 - Pahami naskah drama berikut ini!
 - Berlatihlah bersama kelompokmu dan pentaskan di depan kelas!

2) Lembar Penilaian:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	<p>Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
2.	Intonasi	Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi	9-10	

	Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan	<p>dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	<p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
3.	<p>Penjedaan</p> <p>Kriteria: tepat tidaknya dalam memberi penjedaan saat melafalkan dialog</p>	<p>Sangat Baik : penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.</p> <p>Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.</p> <p>Cukup Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.</p> <p>Kurang Baik: penjedaan kata tidak mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, kurang mampu memberi penekanan pada dialog.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
4.	<p>Mimik dan ekspresi</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya mimik</p>	<p>Sangat Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan suasana naskah sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.</p>	<p>9-10</p>	

	serta ekspresi saat tampil	<p>Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu</p> <p>Cukup Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, namun tidak dapat memunculkan penekanan kata penting dalam naskah sehingga penonton kurang mengerti maksud yang disampaikan.</p> <p>Kurang Baik: raut wajah tidak dapat meyakinkan penonton dan tidak memunculkan penekanan kata penting sehingga penonton tidak mengerti maksud yang disampaikan.</p>	7-8 4-6 1-3	
5.	<p>Gaya dan gestur</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya gaya serta gestur saat tampil</p>	<p>Sangat Baik: melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog dapat mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
6.	<p>Penghayatan</p> <p>Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang</p>	9-10 7-8	

		dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita. Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita	4-6 1-3	
7.	<i>Blocking dan moving</i> Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil	Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> . Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dapat memahami posisi <i>blocking</i> . Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i> . Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	9-10 7-8 4-6 1-3	
Skor Maksimal			70	

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014

Peneliti,

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yosse Daniel R
07201244102

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(PERLAKUAN KELOMPOK EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan : SMAN 9 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : XI/Genap

Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar : 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh drama

Indikator :

- Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

B. Karakter siswa yang diharapkan :

- a. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- b. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- c. Tekun (*diligence*)
- d. Tanggung jawab (*responsibility*)
- e. Berani (*courage*)

C. Materi Pembelajaran

- a. Pelatihan pemahaman karakter
- b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
- c. Pelatihan olah vokal
- d. Pelatihan olah tubuh
- e. Pelatihan penguasaan ruang
- f. Materi (terlampir)

D. Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Inkuiri
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

E. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan Pertama**

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdoa dan presensi • Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran 	5 menit

Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p><i>a. Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bertanya jawab mengenai penokohan, unsur drama, dan krtiteria pementasan drama yang baik <p><i>b. Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok 6-7 anggota Guru memberikan cerita singkat kepada tiap-tiap kelompok Siswa menciptakan skenario yang akan diperagakan berdasarkan topik yang ada dalam cerita Siswa berlatih tentang lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi Setiap kelompok melakukan pementasan <p><i>c. Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Kelompok lain menanggapi kelompok yang telah melakukan pementasan 	80 Menit
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 Menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Salam pembuka, berdoa, presensi dan pengenalan 	5 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p><i>a. Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan bagaimana menerapkan lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi yang baik berdasarkan pengalaman pentas sebelumnya. <p><i>b. Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melanjutkan melakukan pementasan 	80 menit

<i>c. Konfirmasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menanggapi kelompok lain yang telah melakukan demonstrasi • Guru memberikan umpan balik 	
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut • Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 menit

F. Sumber Belajar

- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Rahmani, A. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.

G. Penilaian

- a. Teknik : Tes praktik
 - b. Bentuk instrumen : Tugas praktik kelompok dan lembar penilaian
Bentuk soal :
1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 orang, kemudian cermati topik dibawah ini!
 - Kelompok 1: Nasehat orang tua atas ketiga anaknya yang ketahuan membolos sekolah
 - Kelompok 2: Demontran dan petugas keamanan di gedung DPR saat melambungnya bahan pokok pangan.
 - Kelompok 3: Histeris sebuah keluarga dalam tragedi perampokan

- Kelompok 4: Sekelompok pemuda yang tersesat ketika mencari ruma seseorang
- Kelompok 5: Proses penangkapan sekelompok pemuda yang sedang bermain judi serta mengonsumsi minuman keras oleh polisi
- Kelompok 6: Perkelahian siswa di sekolah karena mencuri dan nasehat guru BK.

2. Kembangkanlah topik di atas menjadi skenario pendek!
3. Silahkan latihan memeragakan skenario yang kalian buat.
4. Pentaskan di depan kelas!

*Perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti pelafalan, intonasi, penjedaan, mimik, gestur, penghayatan, dan blocking.

c. Lembar Penilaian:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	<p>Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	

2.	<p>Intonasi</p> <p>Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan</p>	<p>Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
3.	<p>Penjedaan</p> <p>Kriteria: tepat tidaknya dalam memberi penjedaan saat melafalkan dialog</p>	<p>Sangat Baik : penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.</p> <p>Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.</p> <p>Cukup Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.</p> <p>Kurang Baik: penjedaan kata tidak mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, kurang mampu memberi penekanan pada dialog.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
4.	<p>Mimik dan ekspresi</p> <p>Kriteria: Tepat</p>	<p>Sangat Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan suasana naskah sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan</p>	<p>9-10</p>	

	dan tidaknya mimik serta ekspresi saat tampil	<p>maksud tertentu.</p> <p>Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu</p> <p>Cukup Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, namun tidak dapat memunculkan penekanan kata penting dalam naskah sehingga penonton kurang mengerti maksud yang disampaikan.</p> <p>Kurang Baik: raut wajah tidak dapat meyakinkan penonton dan tidak memunculkan penekanan kata penting sehingga penonton tidak mengerti maksud yang disampaikan.</p>	<p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
5.	<p>Gaya dan gestur</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya gaya serta gestur saat tampil</p>	<p>Sangat Baik: melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog dapat mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
6.	<p>Penghayatan</p> <p>Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p>	

		dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita. Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita	4-6 1-3	
7.	<i>Blocking dan moving</i> Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil	Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> . Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dapat memahami posisi <i>blocking</i> . Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i> . Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	9-10 7-8 4-6 1-3	
Skor Maksimal			70	

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014

Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yosse Daniel R
07201244102

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (PERLAKUAN KELOMPOK KONTROL)

- Satuan Pendidikan** : SMAN 9 YOGYAKARTA
- Mata Pelajaran** : Bahasa dan Sastra Indonesia
- Kelas/ Semester** : XI/Genap
- Alokasi Waktu** : 4 X 45 menit
- Standar Kompetensi** : Berbicara
6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama
- Kompetensi Dasar** : 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh drama
- Indikator** :
- Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
 - Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
 - Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh
- A. Tujuan Pembelajaran**
- Siswa mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
 - Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan
 - Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

B. Karakter siswa yang diharapkan :

- a. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- b. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- c. Tekun (*diligence*)
- d. Tanggung jawab (*responsibility*)
- e. Berani (*courage*)

C. Materi Pembelajaran

- a. Pelatihan pemahaman karakter
- b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
- c. Pelatihan olah vokal
- d. Pelatihan olah tubuh
- e. Pelatihan penguasaan ruang
- f. Materi (terlampir)

D. Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Inkuiri
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

E. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan Pertama**

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdoa, dan presensi • Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran • Sebagai apersepsi, guru membimbing siswa memperkuat pengetahuan siswa dengan mereview pementasan kecil pada pertemuan sebelumnya dengan metode tanya jawab 	5 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
a. <i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok 6-7 anggota • Setiap kelompok mengidentifikasi penokohan, alur, latar dan amanat yang terdapat pada naskah 	80 Menit

<p>drama yang dibawa siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyampaikan hasil kerjanya <p><i>b. Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berlatih mendemonstrasikan tokoh yang telah dipilihnya • Siswa melakukan pementasan <p><i>c. Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik 	
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut • Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 Menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdoa, presensi dan pengenalan • Melakukan flashback materi pada pertemuan sebelumnya 	5 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p><i>a. Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok 6-7 orang • Setiap kelompok bekerja sama menyebutkan tokoh dan karakter tokoh dalam naskah drama terkait tugas pada pertemuan sebelumnya <p><i>b. Elaborasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memilih salah satu tokoh dalam naskah drama yang telah dibagikan terkait tugas pada pertemuan sebelumnya • Selama 10-15 menit setiap kelompok berlatih memerankan tokoh sesuai karakteristik penokohan dalam naskah drama tersebut 	80 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok melakukan demonstrasi secara bergiliran di depan kelas <p>c. <i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok menanggapi kelompok lain yang telah melakukan demonstrasi • Guru memberikan umpan balik 	
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut • Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 menit

F. Sumber Belajar

- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.

G. Penilaian

- a. Teknik : Tes praktik
- b. Bentuk instrumen : Tugas praktik kelompok dan lembar penilaian
Bentuk soal
 1. Kondisikan kelas menjadi 5 kelompok!
 2. Pahami naskah drama berikut ini!
 3. Silahkan berlatih bersama kelompokmu untuk kemudian penntaskan di depan kelas!

c. Lembar Penilaian:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	<p>Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
2.	Intonasi Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan	<p>Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p>	

		Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	1-3	
3.	Penjedaan Kriteria: tepat tidaknya dalam memberi penjedaan saat melafalkan dialog	Sangat Baik : penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik. Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik. Cukup Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik. Kurang Baik: penjedaan kata tidak mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, kurang mampu memberi penekanan pada dialog.	9-10 7-8 5-6 1-3	
4.	Mimik dan ekspresi Kriteria: Tepat dan tidaknya mimik serta ekspresi saat tampil	Sangat Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan suasana naskah sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu. Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu Cukup Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, namun tidak dapat memunculkan penekanan kata penting dalam naskah sehingga penonton kurang mengerti maksud yang disampaikan. Kurang Baik: raut wajah tidak dapat meyakinkan penonton dan tidak memunculkan penekanan kata penting sehingga penonton tidak mengerti maksud yang disampaikan.	9-10 7-8 4-6 1-3	

5.	<p>Gaya dan gestur</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya gaya serta gestur saat tampil</p>	<p>Sangat Baik: melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog dapat mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
6.	<p>Penghayatan</p> <p>Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	

7.	<i>Blocking</i> dan <i>moving</i> Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil	Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i> .	9-10	
		Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dpat memahami posisi <i>blocking</i> .	7-8	
		Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i> .	4-6	
		Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i> .	1-3	
		Skor Maksimal		

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014

Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati

Yosse Daniel R

196550106 200701 1016

07201244102

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(POST-TEST KELOMPOK KONTROL)

Satuan Pendidikan : SMAN 9 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : XI/Genap

Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

Standar Kompetensi : Berbicara

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar : 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh drama

Indikator :

- Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

B. Karakter siswa yang diharapkan :

- a. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- b. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- c. Tekun (*diligence*)
- d. Tanggung jawab (*responsibility*)
- e. Berani (*courage*)

C. Materi Pembelajaran

- a. Pelatihan pemahaman karakter
- b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
- c. Pelatihan olah vokal
- d. Pelatihan olah tubuh
- e. Pelatihan penguasaan ruang
- f. Materi (terlampir)

D. Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Inkuiri
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

E. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka, berdoa, dan presensi • Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran • Guru dan siswa melakukan review pada pementasan sebelumnya untuk memperkuat wawasan siswa akan drama dengan metode tanya jawab 	10 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p>a. <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membentuk kelompok 6-7 anggota • Guru memberikan naskah drama dengan alur yang singkat pada setiap kelompok siswa 	

b. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Setiap siswa memilih tokoh yang berbeda dengan teman sekelompoknya • Siswa sedikit berlatih tentang lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi sesuai tokoh yang akan diperankan masing-masing • Setiap kelompok melakukan pementasan kecil di depan kelas c. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok lain menanggapi kelompok yang telah melakukan dialog • Guru memberikan umpan balik 	70 Menit
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut • Sebagai tugas rumah: Guru memberikan satu naskah drama dengan alur yang tidak begitu panjang sebagai sarana siswa untuk memahami karakter dalam naskah drama tersebut • Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 Menit

A. Sumber Belajar

- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Rahmani, A. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.

B. Penilaian

- Tekhnik : Tes praktik
- Bentuk instrumen : Tugas praktik kelompok dan lembar penilaian

Bentuk soal :

1. Kondisikan kelas menjadi 5 kelompok!
2. Pahami naskah drama berikut ini!
3. Silahkan berlatih bersama kelompokmu untuk kemudian pentaskan di depan kelas!

c. Lembar Penilaian:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.	9-10	
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.	7-8	
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.	4-6	
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.	1-3	
2.	Intonasi Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan	Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.	9-10	
		Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat	7-8	

		<p>memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	<p>4-6</p> <p>1-3</p>	
3.	<p>Penjedaan</p> <p>Kriteria: tepat tidaknya dalam memberi penjedaan saat melafalkan dialog</p>	<p>Sangat Baik : penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.</p> <p>Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.</p> <p>Cukup Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.</p> <p>Kurang Baik: penjedaan kata tidak mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, kurang mampu memberi penekanan pada dialog.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
4.	<p>Mimik dan ekspresi</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya mimik serta ekspresi saat tampil</p>	<p>Sangat Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan suasana naskah sehingga dapat menyampaikan keadaan emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.</p> <p>Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p>	

		<p>Cukup Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, namun tidak dapat memunculkan penekanan kata penting dalam naskah sehingga penonton kurang mengerti maksud yang disampaikan.</p> <p>Kurang Baik: raut wajah tidak dapat meyakinkan penonton dan tidak memunculkan penekanan kata penting sehingga penonton tidak mengerti maksud yang disampaikan.</p>	4-6 1-3	
5.	<p>Gaya dan gestur</p> <p>Kriteria: Tepat dan tidaknya gaya serta gestur saat tampil</p>	<p>Sangat Baik: melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog dapat mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
6.	<p>Penghayatan</p> <p>Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita.</p>	9-10 7-8 4-6	

		Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita	1-3	
7.	<i>Blocking dan moving</i> Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil	<p>Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dpat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i>.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
Skor Maksimal			70	

Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014

Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yosse Daniel R
07201244102

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(*POST-TEST* KELOMPOK EKSPERIMEN)

Satuan Pendidikan : SMAN 9 YOGYAKARTA

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/ Semester : XI/Genap

Alokasi Waktu : 4 X 45 menit

Standar Kompetensi : Berbicara

7. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar : 6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh drama

Indikator :

- Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan
- Siswa mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan
- Siswa mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

B. Karakter siswa yang diharapkan :

- a. Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
- b. Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
- c. Tekun (*diligence*)
- d. Tanggung jawab (*responsibility*)
- e. Berani (*courage*)

C. Materi Pembelajaran

- a. Pelatihan pemahaman karakter
- b. Pelatihan penghayatan dan konsentrasi
- c. Pelatihan olah vokal
- d. Pelatihan olah tubuh
- e. Pelatihan penguasaan ruang
- f. Materi (terlampir)

D. Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Inkuiri
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

E. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran**Pertemuan Pertama**

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Salam pembuka, berdoa dan presensi Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran 	5 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<p>a. <i>Eksplorasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa bertanya jawab mengenai penokohan, unsur drama, dan krtiteria pementasan drama yang baik 	

<i>b. Elaborai</i> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membentuk kelompok 6-7 anggota Guru memberikan cerita singkat kepada tiap-tiap kelompok Siswa menciptakan skenario yang akan diperagakan berdasarkan topik yang ada dalam cerita Siswa berlatih tentang lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi Setiap kelompok melakukan pementasan <i>c. Konfirmasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Kelompok lain menanggapi kelompok yang telah melakukan pementasan 	80 Menit
Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 Menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan Awal	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Salam pembuka, berdoa, presensi dan pengenalan 	5 menit
Kegiatan Inti	Alokasi waktu
<i>a. Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan bagaimana menerapkan lafal, tekanan, intonasi, jeda, gaya dan ekspresi yang baik berdasarkan pengalaman pentas sebelumnya. <i>b. Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Siswa melanjutkan melakukan pementasan <i>c. Konfirmasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Setiap kelompok menanggapi kelompok lain yang telah melakukan demonstrasi Guru memberikan umpan balik 	80 menit

Kegiatan Akhir	Alokasi waktu
<ul style="list-style-type: none"> Sebagai refleksi: Guru membimbing siswa melakukan simpulan berdasarkan kegiatan tersebut Ucapan salam sebagai penutup pelajaran 	10 menit

F. Sumber Belajar

- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama “Teori Pembelajarannya”*. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widya Yogyakarta.
- Santosa, Eka. 2008. *Seni Teater untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional.
- Rahmani, A. 1988. *Kumpulan Drama Remaja*. Jakarta: PT. Gramedia Jakarta.

G. Penilaian

- Tekhnik : Tes praktik
- Bentuk instrumen : Tugas praktik kelompok dan lembar penilaian
Bentuk soal :

- Bentuklah kelompok yang beranggotakan 5 orang, kemudian cermati topik dibawah ini!

- | | |
|----------|--|
| Kelompok | 1: Nasehat orang tua atas ketiga anaknya yang ketahuan membolos sekolah |
| Kelompok | 2: Demonstran dan petugas keamanan di gedung DPR saat melambungnya bahan pokok pangan. |
| Kelompok | 3: Histeris sebuah keluarga dalam tragedi perampokan |
| Kelompok | 4: Sekelompok pemuda yang tersesat ketika mencari rumah seseorang |
| Kelompok | 5: Proses penangkapan sekelompok pemuda yang sedang bermain judi serta |

mengonsumsi minuman keras oleh polisi

Kelompok 6: Perkelahian siswa di sekolah karena mencuri dan nasehat guru BK.

2. Kembangkanlah topik di atas menjadi skenario pendek!
3. Silahkan latihan memeragakan skenario yang kalian buat.
4. Pentaskan di depan kelas!

*Perhatikan aspek-aspek pementasan yang akan dinilai seperti pelafalan, intonasi, penjedaan, mimik, gestur, penghayatan, dan blocking.

c. Lembar Penilaian:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor	Skor yang diperoleh
1.	Pelafalan Dialog Kriteria: Pelafalan dialog yang diucapkan saat pementasan	Sangat Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog terdengar jelas, pola pengucapannya dapat terlihat dengan jelas, sehingga dapat dimengerti oleh penonton.	9-10	
		Baik : bunyi konsonan dan vokal setiap kata dalam melafalkan dialog dapat terdengar dengan jelas, pola pengucapannya terlihat tidak jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.	7-8	
		Cukup Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog tidak seluruhnya terdengar dengan jelas, pola pengucapannya pun tidak terlihat jelas, namun masih dapat dimengerti oleh penonton.	4-6	
		Kurang Baik : bunyi konsonan dan vokal dalam melafalkan dialog terdengar tidak jelas, pola pengucapannya juga terlihat tidak jelas, sehingga kurang dimengerti oleh penonton.	1-3	

2.	Intonasi Kriteria: Tinggi dan rendahnya suara yang dikeluarkan	<p>Sangat Baik : tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar jelas oleh penonton, namun tidak dapat memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Cukup Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara dapat terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p> <p>Kurang Baik: tinggi rendahnya suara dalam melafalkan dialog tidak mengikuti suasana dalam naskah, volume suara kurang terdengar dengan jelas, dan tidak memunculkan variasi dalam memainkan tinggi rendahnya suara yang dikeluarkan.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
3.	Penjedaan Kriteria: tepat tidaknya dalam memberi penjedaan saat melafalkan dialog	<p>Sangat Baik : penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan sangat baik.</p> <p>Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan baik.</p> <p>Cukup Baik: penjedaan kata mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga tidak menimbulkan makna ambigu, mampu memberi penekanan pada dialog dengan cukup baik.</p> <p>Kurang Baik: penjedaan kata tidak mengikuti maksud yang akan disampaikan sehingga menimbulkan makna ambigu, kurang mampu memberi penekanan pada dialog.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
4.	Mimik dan ekspresi	Sangat Baik : raut wajah dapat menyesuaikan dengan suasana naskah sehingga dapat menyampaikan keadaan	9-10	

	Kriteria: Tepat dan tidaknya mimik serta ekspresi saat tampil	<p>emosi yang sedang dialaminya kepada penonton, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu.</p> <p>Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, dapat memunculkan penekanan dalam setiap kata penting dalam naskah sehingga dapat menguatkan maksud tertentu</p> <p>Cukup Baik: raut wajah dapat menyesuaikan dengan keadaan naskah, namun tidak dapat memunculkan penekanan kata penting dalam naskah sehingga penonton kurang mengerti maksud yang disampaikan.</p> <p>Kurang Baik: raut wajah tidak dapat meyakinkan penonton dan tidak memunculkan penekanan kata penting sehingga penonton tidak mengerti maksud yang disampaikan.</p>	7-8 4-6 1-3	
5.	Gaya dan gestur	<p>Sangat Baik: melakukan gerakan tangan dan anggota tubuh yang lain mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog dapat mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti dialog yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog mengikuti suasana dalam naskah sehingga dapat mengenai pokok pembicaraan dalam dialog.</p> <p>Cukup Baik: melakukan gerakan tangan saja mengikuti kalimat yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian penonton, gaya dalam membawakan dialog tidak dapat dimengerti oleh penonton.</p> <p>Kurang Baik: tidak melakukan gerakan anggota tubuh apapun dalam membawakan dialognya.</p>	9-10 7-8 4-6 1-3	
6.	Penghayatan	Sangat baik: sangat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan	9-10	

	Kriteria: tepat atau tidaknya penghayatan yang dilakukan saat tampil	<p>dialog dan sangat sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Baik: baik dalam menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan sesuai dengan dialog, dan sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Cukup Baik : cukup dapat menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan cukup sesuai dengan dialog, dan cukup sesuai dengan alur cerita.</p> <p>Kurang Baik: kurang menghayati karakter tokoh yang dimainkan, penghayatan yang dilakukan kurang sesuai dengan dialog, dan kurang sesuai dengan alur cerita</p>	<p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
7.	<p><i>Blocking dan moving</i></p> <p>Kriteria: tepat tidaknya gerakan yang dilakukan saat tampil</p>	<p>Sangat baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sangat sesuai dengan naskah, pergerakannya terorganisir dengan sangat baik, dan sangat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas sesuai dengan naskah, pergerakan pemain terorganisir dengan baik, dan dpat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Cukup baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas cukup sesuai dengan naskah, pergerakan terorganisir dengan cukup baik, dan cukup dapat memahami posisi <i>blocking</i>.</p> <p>Kurang baik: pertukaran tempat kedudukan pada pentas kurang sesuai dengan naskah, pergerakan kurang terorganisir, dan kurang memahami posisi <i>blocking</i>.</p>	<p>9-10</p> <p>7-8</p> <p>4-6</p> <p>1-3</p>	
Skor Maksimal			70	

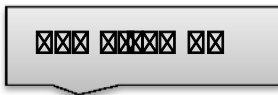
Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 14 April 2014

Peneliti

Dra. Atun Budi Hartati
196550106 200701 1016

Yosse Daniel R
07201244102



Gambar SMAN 9 Yogyakarta Tampak Depan



Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa pada Kelas Eksperimen Sedang Melakukan Pementasan guna Pengambilan Nilai *Pre-test*



Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa Pada Kelas Kontrol Sedang Melakukan Pementasan guna Pengambilan Nilai *Pre-test*



Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa pada Kelas Eksperimen Mengadakan Pementasan Tahap Perlakuan



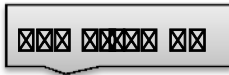
Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa pada Kelas Kontrol Melakukan Latihan Bermain Peran Tahap Perlakuan



Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa pada Kelas Eksperimen Sedang Melakukan Pementasan guna Pengambilan Nilai *Post-test*



Suasana Kelas saat Salah Satu Kelompok Siswa pada Kelas Kontrol Sedang Melakukan Pementasan guna Pengambilan Nilai *Post-test*



Surat Tembusan untuk Dinas Perijinan Yogyakarta dari Fakultas Bahasa dan Seni



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33.01
10 Jan 2011

Nomor : 4501/UN.34.12/DT/IV/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 April 2014

Kepada Yth.
Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN STRATEGI PEMODELAN (MODELING IN THE WAY) DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : YOSSE DANIEL R.
NIM : 07201244102
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : April – Juni 2014
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indan Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta

Surat Tembusan Dari Dinas Perijinan Yogyakarta



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN
 Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682
 Fax (0274) 555241
 EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
 HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : unik@jogjakota.go.id
 WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1288
2372/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
 Nomor : 4501/UN34.12/DT/IV/2014 Tanggal : 11/04/2014
 Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
 2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
 5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : YOSSE DANIEL R. NO MHS / NIM : 07201244102
 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
 Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
 Penanggungjawab : Dr. Suroso, M.Pd.
 Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN STRATEGI PEMODELAN (MEDELLING THE WAY) DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
 Waktu : 15/04/2014 Sampai 15/07/2014
 Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
 Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
 Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
 Pemegang Izin

YOSSE DANIEL R.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
 pada Tanggal : **15-4-2014**

An. Kepala Dinas Perizinan
 Sekretaris

ENY RETNOWATI, SH.
 NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
 2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
 3. Kepala SMA Negeri 9 Yogyakarta
 4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
 5. Ybs.

SURAT TANDA TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 9
Jl. Sagan No. 1 Yogyakarta Telp. (0274) 513434, Fax : (0274) 520346
Website : www.sma9jogja.com E-mail : sma9yk@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 070/...99/.....

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. H. Maman Surakhman, M Pd I
NIP : 19600607 198101 1 008
Pangkat : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yosse Daniel R.
NIM : 07201244102
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY

telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul "KEEFEKTIFAB PENGGUNAAN STRATEGI PEMODELAN (MEDELLING THE WAY) DALAM PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELASXI SMANEGERI 9 YOGYAKARTA " yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 19 April s.d 16 Mei 2014.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2014.



Drs. H. MAMAN SURAKHMAN, M.Pd.I.
NIP. 19600607 198103 1 008



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN - KEBERSAMAAN